

CTHULHU, DONJONS & DOMINOS



Romarc Briand

CTHULHU, DONJONS&DOMINOS

Un supplément lovecraftien pour *Donjons&Dominos*

AVERTISSEMENT

Le document que vous tenez entre les mains est un supplément pour le jeu de société « *Donjons&Dominos* ». Il est nécessaire d'imprimer la totalité de ce PDF pour pouvoir y jouer, car des aides de jeu devront être découpées et distribuées au cours de la partie. Ce document est incompréhensible, si vous ne connaissez pas encore *Donjons&Dominos*. Pour profiter de ce supplément et découvrir *Donjons&Dominos*, renseignez vous sur le site du jeu :

<https://romaricbriand.fr/donjons&dominos/>

Ah ? Vous connaissiez déjà ? Très bien. Mais connaissez-vous l'*Appel de Cthulhu* ? Car si vous ne connaissez pas le jeu de rôle l'*Appel de Cthulhu*... ah ? Vous connaissez aussi. Bon. Très bien, très bien... Dès lors, vous ne serez pas surpris d'apprendre que cette version de *Donjons&Dominos* nécessite un D100, en plus de son matériel ordinaire.

NOTE. Pour construire un dé à 100 faces, prenez deux D10 de couleurs différentes. Déterminez lequel des deux est la dizaine et lequel des deux est l'unité et le tour est joué. Ainsi, si vous obtenez un « 4 » avec le dé des dizaines et un « 3 » avec le dé des unités, votre score est de « 43 ». Notez tout de même que si vous obtenez un « 0 » avec le dé des unités et un « 0 » avec le dé des dizaines cela équivaut à un score de 100 !

LA SANTÉ MENTALE (SAN)

Le D100 permet de réaliser des jets de Santé Mentale ou jets de SAN. La santé mentale d'un personnage est notée de 100 à 0. Plus le personnage a de points de SAN, plus il est rationnel et vit dans un monde mental ordinaire ou normal. A l'inverse, un personnage avec peu de points de SAN sera jugé irrationnel et vivra dans monde mental plutôt marginal et anormal.

NOTE. Cette façon de juger de la santé mentale est évidemment ridicule. L'idée ici n'est pas de rendre compte de la réalité des problèmes liés à la santé mentale, mais plutôt de rire du caractère simpliste de cette vision des choses. Ainsi, un personnage pourra être rendu fou par la seule lecture d'un livre ou par le simple fait d'apercevoir un monstre au bout d'un couloir. Les effets de la folie décrits dans le jeu de rôle l'*Appel de Cthulhu* sont eux-mêmes caricaturaux et visent davantage une ambiance « Scooby-Doo » qu'une véritable ambiance horrifique. Ce qui n'empêche pas les uns et les autres de jouer à se faire peur. Et c'est justement ce savant mélange, entre la caricature d'un côté et l'horreur de l'autre, qui crée l'ambiance unique propre aux parties de l'*Appel de Cthulhu*.

Quand un personnage est confronté à une manifestation paranormale que sa raison peine à justifier, il est nécessaire que le joueur fasse un jet de santé mentale pour évaluer si son personnage rationalise cet événement ou glisse lentement dans la folie. Le joueur lance alors un D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de SAN du personnage, le jet de SAN est réussi : le personnage parvient à rationaliser ce qu'il voit et garde la raison. Dans le cas contraire – si le résultat obtenu est strictement supérieur à la SAN actuelle du personnage – le jet de SAN est raté et le personnage devient de plus en plus irrationnel...

En général, devant une scène horridique, étrange ou paranormale, un jet de SAN réussi permet à un personnage de ne perdre qu'un seul et unique point de SAN. En revanche, un jet de SAN raté engendre la perte d'un grand nombre de points (1D6, dans ce supplément).

Quand un personnage perd beaucoup de SAN d'un seul coup (soit plus de 5 points), il peut subir une folie temporaire. Le joueur lance un D10 et se réfère au tableau ci-contre. De même, quand le personnage atteint un seuil critique de SAN, c'est-à-dire un score de 20 ou 10 points de SAN, il peut gagner une folie de plus longue durée.

Enfin, si un personnage atteint 0 point de SAN, il devient littéralement fou. Il n'est plus jouable par un joueur ou par les joueurs.

NOTE. *Donjons&Dominos* n'est pas fait pour tenir compte des folies ci-contre. Les joueurs peuvent choisir de les interpréter ou de complètement les ignorer pendant la partie. Elles servent d'inspiration au comportement du personnage, mais elles ne sont absolument pas contraignantes sur le plateau de jeu. En revanche, un personnage à 0 point de SAN est bel et bien injouable...

Folies Temporaires

De courte durée (1D10+4 ROUNDS)

1D10 Résultat

- 1 évanouissement ou crise de hurlement.
- 2 panique et fuite.
- 3 manifestations hystériques ou émotionnelles (rires, pleurs, etc.).
- 4 bafouillage, propos incohérents, débit accéléré ou logorrhée (torrent de propos cohérents).
- 5 phobie intense, qui peut éventuellement clouer sur place un investigateur.
- 6 tendance suicidaire ou meurtrière.
- 7 hallucinations ou convictions délirantes.
- 8 échopraxie ou écholalie (l'investigateur reproduit les gestes ou propos de ceux qui l'entourent).
- 9 appétits alimentaires étranges (terre, vase, cannibalisme, etc.).
- 10 stupeur (position fœtale, indifférence aux événements extérieurs) ou catatonie (peut se tenir debout mais tout intérêt ou volonté a disparu ; le sujet peut être incité ou forcé à des actions simples, mais il n'entreprend jamais rien de lui-même).

De plus longue durée (1D10 x 10 HEURES)

1D10 Résultat

- 1 amnésie (les souvenirs intimes disparaissent généralement en premier ; les langues et compétences physiques sont conservées mais pas les compétences intellectuelles) ou stupeur/catatonie.
- 2 phobie grave (l'investigateur peut s'enfuir mais il voit partout le sujet de son obsession).
- 3 hallucinations.
- 4 appétits sexuels étranges (exhibitionnisme, nymphomanie ou satyriasis, tératophilie, etc.).
- 5 fétichisme (l'investigateur s'accroche à un objet, type d'objet ou personne nécessaire à sa tranquillité).
- 6 tics incontrôlables, tremblements ou incapacité à communiquer par le langage ou l'écriture.
- 7 cécité ou surdité psychosomatique, ou perte de l'usage d'un ou plusieurs membres.
- 8 bref accès psychotique (incohérence, idées délirantes, comportement aberrant et/ou hallucinations).
- 9 paranoïa temporaire.
- 10 rituels compulsifs (prie ou se lave les mains constamment, se déplace selon un rythme particulier, ne marche jamais sur un joint ou une fissure, vérifie sans cesse l'état de son arme, etc.).

RETIREZ CERTAINES CARTES TRÉSORS

Dans *Donjons&Dominos* se trouvent 12 CARTES TRESORS, dont trois sont des équipements : les BOTTES, l'EPEE et le BOUCLIER. Pour jouer à *Cthulhu, Donjons&Dominos*, retirez les BOTTES, le BOUCLIER et l'EPEE du paquet des cartes trésors. Ces trois cartes trésors ne pourront pas s'obtenir grâce au loot habituel. Pour s'en emparer, les joueurs devront résoudre des énigmes ou vaincre certains BOSS spéciaux. Quand les mots BOTTES, EPEE ou BOUCLIER apparaissent écrits en majuscule en résolvant une énigme OU quand cela est clairement spécifié après la défaite d'un BOSS, les joueurs peuvent s'emparer de la carte correspondante et la confier au personnage de leur choix.

DE L'USAGE DES PARCHEMINS

Il n'est pas « normal » de faire des sorts pour des gentlemen du début du XX^{ème} siècle. La première fois qu'un parchemin est utilisé, le lanceur du sortilège doit faire un jet de SAN, s'il le réussit, il ne perd qu'un point de SAN. S'il le rate, il perd 1D6 points de SAN. Par la suite, l'usage des parchemins n'engendre aucun jet de SAN, ni aucune perte de points de SAN.

LES CARTES D'EXPLORATION

Les cartes « Immense salle » ; « grande salle » ou « petite salle » déclenchent des descriptions et/ou des événements. Lorsque vous retournez l'une de ces cartes EXPLORATION, lisez le texte correspondant à haute voix. Lorsque vous retournez la carte « l'issue », inutile de lancer le D6, l'issue du niveau est toujours scriptée par le scénario. Il y a toujours un boss qui apparaît. Quand vous retournez la carte « l'issue » lisez « A L'ISSUE, LE BOSS ». Quand le boss est vaincu, lisez « AU TERME DU COMBAT ».

« REVENIR DANS LE GAME ! »

Dans *Cthulhu, Donjons&Dominos*, les personnages sont souvent mis KO. Mais, le fait qu'un personnage soit mis KO ne lui retire pas les objets qu'il porte. De plus, au début du tour d'un personnage mis KO, le joueur qui l'interprète peut lancer un D6. S'il fait ❶ ou ❷, le personnage revient dans la partie en décochant l'une de ses blessures. Il est immédiatement remis sur pied et peut donc jouer ce tour normalement.

LES PERSONNAGES

Sur les feuilles de personnages, au-dessus de MOUVEMENT, ajoutez une caractéristique SAN. Chaque personnage commence avec 99 points de SAN. Avant le début du premier niveau, pour 10 points de SAN en moins, chaque joueur peut augmenter son MOUVEMENT, son ATTAQUE, ou ses POINTS DE VIE d'un point. Répétez cette opération autant de fois que vous le désirez pour chaque personnage et pour chaque dizaine de points retirés. Il est conseillé de faire cela au moins trois fois, pour avoir des chances de survivre à cette campagne.

EXEMPLE. Cédric, le joueur de Roger, veut augmenter le MOUVEMENT de Roger d'un point, l'ATTAQUE de Roger d'un point et les PV de Roger d'un point également, cela lui coûte 30 points de SAN. Son personnage commence l'aventure avec 69 points de SAN (soit 30 points de moins), mais il a deux en ATTAQUE, deux en MOUVEMENT et trois PV dès le premier niveau.

NOTE. Des fiches de personnages spéciales vous sont fournies avec cette campagne.

LE RÔLE DU VOLEUR :

Elisabeth Whispers. Issue de la petite bourgeoise anglaise, Elisabeth est une jeune fille habile, rapide et vive d'esprit. Elle se destine à une brillante carrière de journaliste scientifique. En quête d'un scoop, elle rejoint les aventures du professeur Howard Mc Simpsons pour lequel elle éprouve quelques sentiments. Elisabeth a la capacité TROUVER OBJET CACHE (TOC).

LE RÔLE DU GUERRIER :

Roger Ellington. Vétéran de la Grande Guerre. Roger était un ami d'enfance du père d'Howard Mc Simpsons. Après la guerre, il est devenu le garde-chasse de la famille. Il aurait commis une grave faute lors des combats. Est-ce un crime de guerre ? Taiseux, il n'en parle jamais, mais des remords le hantent. Roger a la capacité ARME A FEU (ARME).

LE RÔLE DU MAGICIEN :

Le Professeur d'Anthropologie, Howard Mc Simpsons, est l'aîné des quatre fils Mc Simpsons, une riche famille de banquiers d'affaires américains. Il a tourné le dos à ses affreux parents, dont l'avarice n'avait d'égal que la méchanceté. Il a préféré de belles études de sciences humaines à Cambridge. Héritier d'une partie de la fortune familiale, Howard redécouvre le manoir de son enfance. Il ne va pas tarder à découvrir les petits secrets de sa famille. Howard a la capacité BIBLIOTHEQUE (BIBL)

LE RÔLE DE LA PRETRESSE :

Le Docteur Suzan Starling. Docteur Starling est la remplaçante du Docteur Lamore, ancien médecin de famille des Mc Simpsons. Elle a repris le cabinet de Lamore et s'est occupée des parents d'Howard jusqu'à leur décès. Vers la fin de leur vie, les parents d'Howard sont apparus... « immunodéprimés ». Il leur arrivait toutes sortes d'accidents étranges. Suzan a les capacités TROUVER OBJET CACHE (TOC) et ECOUTER (ECO).

NOTE : à deux joueurs ou joueuses, un joueur ou une joueuse joue Elisabeth et Howard ; l'autre joue Roger et Suzan. A trois joueurs ou joueuses, il est préférable de jouer le rôle d'Howard de manière collective. On peut considérer que Howard est le héros de l'histoire. Dans la mesure où il centralise beaucoup de révélations, l'idéal est donc de le jouer de façon collective. La partie type de *Cthulhu*, *Donjons&Dominos* serait donc un joueur ou une joueuse pour chaque personnage, sauf pour le Professeur Howard. Mais, évidemment, rien n'empêche de tenter cette aventure à quatre joueurs ou joueuses, bien au contraire...

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Imprimez ce PDF, mais ne lisez surtout pas les scénarios et les aides de jeu avant la partie, vous vous gâcheriez les éléments, les énigmes et les révélations de l'histoire. En revanche, découpez – sans les lire – les aides de jeu pour fluidifier le déroulement de la partie et, surtout, glissez la lettre des parents d'Howard, p.16, dans une enveloppe que vous placerez bien en évidence sur la table. Toutes les aides de jeu peuvent et doivent être partagées. Les joueurs n'ont aucun intérêt à se faire des « cachoteries ».

Dr. Suzan Starling

PRETRE/PRETRESSE

NIVEAU :

Le prêtre ou la prêtresse peut utiliser le parchemin de soin et peut utiliser ses potions sur un personnage à sa portée.
Ce personnage commence le niveau 0 avec une potion.

SAN :

MOUVEMENT

ATTAQUE

POINTS DE VIE

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐



☐

TOC ; ECOUTER

Elisabeth Whispers

VOLEUR/VOLEUSE

NIVEAU :

A chaque fois que le voleur ou la voleuse élimine un ennemi, il/elle pioche une carte trésor sur un  ou un .

SAN :

MOUVEMENT

ATTAQUE

POINTS DE VIE

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

TOC

Pr. Howard Mc Simpsons

MAGICIEN/MAGICIENNE

NIVEAU :

Le magicien ou la magicienne peut utiliser les parchemins.
Ce personnage commence le niveau 0 avec une potion.

SAN :

MOUVEMENT

ATTAQUE

POINTS DE VIE

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

BIBLIOTHEQUE

Roger Ellington

GUERRIER/GUERRIERE

NIVEAU :

Le guerrier ou la guerrière peut attaquer un ennemi situé sur une case adjacente.

SAN :

MOUVEMENT

ATTAQUE

POINTS DE VIE

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

ARME A FEU

NIVEAU 0 : LE MANOIR

[REZ-DE-CHAUSSÉE]

A LIRE JUSTE AVANT LA PARTIE, PRÉPARATION (NIVEAU 0).

Mettez une musique d'ambiance. Rendez-vous sur le forum de « Donjons et Dominos » <https://romaricbriand.fr/forum/> ou à la dernière page de ce PDF, vous y trouverez les liens vers les six playlists officielles adaptées à chacun des six niveaux de ce scénario...).

Préparez le paquet des cartes EXPLORATION. Prenez les cartes « EXPLORATION : l'Immense Salle » et « EXPLORATION : L'ISSUE » et retirez-les toutes deux du paquet. Mélangez le paquet, puis placez la carte « EXPLORATION : l'Immense salle » au-dessus du paquet et la carte « EXPLORATION : l'issue » au-dessous.

RAPPEL. Quand vous explorez, si vous retournez une carte exploration « immense salle », lisez à haute voix le texte intitulé : « DANS L'IMMENSE SALLE ». Idem pour la « grande Salle », lisez à haute voix le texte intitulé : « DANS LA GRANDE SALLE ». Idem pour la « petite pièce », lisez à haute voix le texte intitulé : « DANS LA PETITE PIÈCE ». Au terme de l'exploration, lisez le texte intitulé : « A L'ISSUE, LE BOSS ». Le boss vaincu, lisez : « AU TERME DU COMBAT ».

C'est parti ! Que la fête commence ! Lisez L'INTRODUCTION du niveau 0 à voix haute...

L'INTRODUCTION (NIVEAU 0)

Nous sommes le 20 Mars 1922. Ruth et Victor Mc Simpsons sont morts il y a un mois. Howard a traversé l'Atlantique pour rejoindre *Black Monks Island*, l'île où se trouve le manoir familial. *Black Monks Island* a longtemps servi de pénitencier avant d'être vendue aux Mc Simpsons. Les ruines des fortifications où se trouvaient les prisons sordides de *Black Monks Island* s'y trouvent encore. Howard et Elisabeth les aperçoivent au loin, tandis qu'ils entrent dans le manoir. L'entrée est sinistre. Aux murs, des masques amérindiens accueillent les visiteurs. Ce premier couloir mène à la grande salle de réception dans laquelle les attendent les trois frères d'Howard, ainsi que Roger Ellington (le GUERRIER) et Suzan Starling (la PRETRESSE).

NOTE. Placez les pions d'Howard (MAGICIEN) et d'Elisabeth (VOLEUSE) devant le premier domino du Donjon. Elisabeth et/ou Howard avancent jusqu'au bout du couloir et l'un d'entre eux explore. La première carte révélée dans ce Niveau 0 est forcément l'immense salle. Quand vous retournez l'immense salle, lisez le texte intitulé : « DANS L'IMMENSE SALLE »...

L'IMMENSE SALLE (NIVEAU 0)

NOTE. L'immense salle est la première carte EXPLORATION révélée puisque vous l'avez, vous-même placée au-dessus du paquet en préparation de la partie. Les joueurs placent les dominos, ainsi que les pions du GUERRIER et de la PRETRESSE où ils le souhaitent dans cette salle. Exceptionnellement, il n'y a pas de coffre dans cette immense salle. Pendant la lecture du paragraphe suivant, les trois frères d'Howard peuvent être symbolisés par trois cubes ennemis, mais comme vous allez l'entendre, ces trois cubes seront retirés au terme de la lecture...

Les trois jeunes frères d'Howard l'attendent dans cette immense salle de réception. L'accueil est glacial. Au terme d'un repas aussi mortel que convenu. Malory, le plus jeune frère d'Howard, l'accuse d'avoir abandonné sa famille en même temps que l'Amérique. Herbert, le plus stupide

de ses frères, reste interdit et ne prend pas part à la dispute. Callaghan assène le coup final : *« Nos parents t'ont déshérité, Howard. Même les domestiques de ce manoir quitteront les lieux avec nous. Nos parents nous ont tout donné : leurs banques, leurs affaires, leurs propriétés les plus prestigieuses. A toi, ils n'ont laissé que cette ruine, ce pitoyable manoir et cette île sinistre. Un héritage aussi froid et aride que ton cœur. Ils ne t'ont même pas laissé de quoi entretenir ces murs. Mais, peu importe, puisque tu vas les abandonner, comme tu nous a tous abandonnés. »* Au terme de son discours, Callaghan serre son poing squelettique sur sa serviette et la retire brusquement de son cou. Il la jette bruyamment dans l'assiette ! Tous les serveurs ont déjà fait leurs bagages et se tiennent à l'entrée du manoir. Les trois frères, accompagnés de tous les domestiques, quitteront l'île dans quelques minutes. Juste avant de quitter le manoir, Callaghan toise Roger : *« Vous ne partez pas avec nous, Roger ? Vous non plus, Docteur Starling ? Je vois... Vous perdez votre temps ! Notre frère ne vaut pas mieux que cette île... Adieu, donc ! »*. Une embarcation attend les trois frères et les domestiques en contrebas. Ils quittent l'île. Vous regagnez l'immense salle de réception, vous n'êtes plus que quatre dans le manoir... du moins le pensez-vous... Chaque joueur reçoit l'aide de jeu correspondante à son/ses personnages. Découpez immédiatement les quatre aides de jeu nominatives, p.12 et p.13, et distribuez chacune d'entre elles au joueur concerné. Quand chacun a lu son aide de jeu, une première discussion peut commencer. Les personnages échangent des informations sur eux-mêmes ou sur l'étrange cas du couple Mc Simpsons. Finalement, quand chaque joueur/joueuse estime avoir partagé suffisamment d'informations, les joueurs et joueuses peuvent enfin commencer l'exploration du niveau 0... Quand chaque personnage a joué son premier tour, le premier tour des ennemis commence et les joueurs peuvent lire le paragraphe intitulé : « LE PREMIER TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU 0) ».

LE PREMIER TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU 0).

Au premier tour des ennemis, un orage éclate. Les lampes électriques du rez-de-chaussée vacillent. Il ne se passe rien d'autre ce tour-ci. Quand arrivera le prochain tour des ennemis, lisez le chapitre intitulé : « LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 0) ».

LA GRANDE PIÈCE (NIVEAU 0)

La porte s'ouvre. L'investigateur se trouve à l'entrée de la grande bibliothèque des Mc Simpsons. De hautes étagères en bois sont remplies d'ouvrages divers ; des boiseries dont les sculptures semblent se mouvoir à la lueur de la bougie ; des échelles fragiles qui permettent d'accéder à des connaissances interdites... Les quatre piliers aux quatre coins de la bibliothèque sont singuliers. Au sommet de chacune de ces étranges colonnes se trouve une imposante sculpture de gargouille ailée. Si un personnage visite la bibliothèque avec BIBLIOTHEQUE, le joueur prend l'aide de jeu intitulée : « AVEC BIBLIOTHÈQUE DANS LA GRANDE SALLE : LIVRE POPOL-VUIH ».

LA PETITE PIÈCE (NIVEAU 0)

C'est le bureau de Victor Mc Simpsons. Les trois frères ont pillé de nombreux documents. Les bibelots sont sens-dessus-dessous. Les maquettes du père d'Howard ont été renversées et les vitrines sont brisées. Les tiroirs sont ouverts. Etrange... sur le bureau de Victor, près de la fenêtre qui donne sur le jardin se trouve un petit morceau de papier. Il a été laissé là, en évidence, sur un bureau dont on a brusquement écarté du bras toutes les fioritures. Quelques

lignes sont griffonnées. Les joueurs prennent l'aide de jeu intitulée : « LE PAPIER GRIFFONNÉ SUR LE BUREAU DE VICTOR ». De plus, si un personnage avec ECOUTER entre dans le bureau, le joueur prend l'aide de jeu intitulée : « AVEC ECOUTER DANS LE BUREAU ».

LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 0).

- Les ennemis lancent le DM, puis ils frappent sur les cases blanches, [1], [2], et [3] adjacentes à leur position. Dans ce premier niveau, les ennemis sont des assassins masqués, drapés dans d'amples toges noires. Chacun d'entre eux n'est porteur que d'une lame ondulée qui luit au fond des couloirs étroits du manoir des Mc Simpsons. Leur objectif est de tuer Howard et tous ses alliés. Le fait d'apercevoir un cultiste ne provoque aucun jet de SAN. Leur présence fait vaciller les lumières du manoir, comme si leur présence engendrait des perturbations électriques. Quand vous êtes blessé par un cultiste, notez « POISON » à côté de vos PV. Leurs dagues sont porteuses d'une étrange substance. Lorsqu'ils tombent au sol, les cultistes se dissipent dans les ombres ou disparaissent dans des flammes vertes ou bleutées. Quand un investigateur assiste à la disparition d'un cultiste, demandez-lui un jet de SAN. (S'il est réussi, le personnage ne perd qu'un point de SAN, s'il est raté le personnage perd 1D6 points de SAN.)
- Tant que le boss n'est pas là, le minotaure apparaît au moindre fait de jeu. De plus, la première fois qu'un personnage aperçoit le minotaure dans ce niveau, il n'est pas immobilisé, mais il fait un jet de SAN. (Si le jet est réussi, le personnage perd 1D6 points de SAN. Si le jet est raté, le personnage perd 1D6+6 points de santé mentale). Un personnage qui a fui le minotaure une fois est immobilisé quand il croise son regard à nouveau. A ce niveau, le minotaure apparaît comme une énorme masse de fumée noire composée de visages humains aux expressions torturées. Sur son passage les ampoules explosent laissant les pièces dans l'obscurité.

A L'ISSUE, LE BOSS (NIVEAU 0)

NOTE. Inutile de lancer le D6, le boss apparaît dans la bibliothèque (la grande salle).

Lorsque résonnent les cris stridents des quatre gargouilles, le minotaure se dissipe. La meute des quatre gargouilles est animée d'une furieuse envie de détruire tous les investigateurs. Les personnages qui aperçoivent les gargouilles pour la première fois font un jet de SAN. S'ils réussissent, ils perdent un point de SAN, s'ils ratent, ils perdent 1D6 points de SAN.

Boss Niveau 0 :	
La meute des quatre gargouilles	
MOUVEMENT	■ ■ ■ □ □ □
ATTAQUE	■ □ □ □ □ □
POINTS DE VIE	□ □ □

AU TERME DU COMBAT (NIVEAU 0)

Dans un ignoble rôle d'agonie, la dernière gargouille se volatilise dans les ombres du rez-de-chaussée. Le calme est soudain revenu dans le manoir. Dans la bibliothèque, les quatre statues ne semblent jamais avoir bougées. Qui étaient ces hommes en noir ? Que venaient-ils chercher au manoir des Mc Simpsons ? Les réponses attendent à l'étage...

AIDES DE JEU

[NIVEAU 0]

PREMIÈRE AIDE DE JEU POUR ELISABETH (NIV. 0).

[A remettre au joueur/joueuse de la VOLEUSE dans l'Immense salle du Niveau 0.]

Vous avez accompagné Howard en grande partie à cause des sentiments que vous éprouvez pour lui. Il ne s'agit guère d'un voyage très romantique, mais vous comptez bien profiter d'être aux Amériques pour lui avouer vos sentiments.

Howard vous avait dit que vous vous rendriez ensemble sur « *Black Monks Island* » ou « *l'île aux moines noirs* ». En bonne journaliste, vous avez donc fait quelques recherches sur cette île avant d'embarquer. Les premiers colons qui y ont posé le pied, en 1501, ont massacré une tribu native qui se trouvait là et se sont emparés d'une partie de leurs reliques sacrées. Celles-ci ont été dispersées aux quatre coins de la planète. L'île est longtemps restée la propriété de l'Etat (un pénitencier) avant d'être rachetée par un certain Elioth Ratchett, un archéologue qui avait résolu d'y faire des fouilles, persuadé qu'un grand trésor s'y trouvait enfoui. Ce sont les héritières de Ratchett qui ont vendu cette île aux parents d'Howard Mc Simpsons, en 1881, peu avant sa naissance...

PREMIÈRE AIDE DE JEU POUR ROGER (NIV. 0).

[NOTE. A remettre au joueur/joueuse du GUERRIER dans l'Immense salle du Niveau 0.]

Pendant la Grande Guerre, tandis que vous combattiez dans les tranchées françaises parmi les renforts britanniques et américains, un obus a explosé juste à côté de vous. Vous auriez dû mourir, mais une masse lumineuse est venue vous préserver de cette explosion (vous ne conservez aucune marque de cet accident). A cette occasion, votre unité a été décimée. Vous vous en voulez d'avoir survécu et vous vous demandez pourquoi ? Mais cette nuit-là, vous avez reçu la protection d'un esprit d'origine inconnue. Depuis, vous vous sentez comme investi d'une mission sacrée...

Les parents d'Howard l'aimaient plus que ses trois autres frères. Howard a eu le courage de leur résister et de résister aux plaisirs superficiels de la plus vile bourgeoisie américaine. Ce n'est pas un hasard s'ils ont laissé cette île à Howard. Il est le seul capable d'en percer le mystère ! Le père d'Howard vous a demandé de veiller sur son fils. Sur son lit de mort, Victor Mc Simpsons vous a dit ceci : « *Howard est le plus intelligent de nos quatre fils... lui seul pourra comprendre notre véritable Héritage, celui qui se trouve sur l'île aux moines noirs... Roger, promets-moi que tu le protégeras des forces des ténèbres...* ». Victor et Ruth cachaient un secret... Il est ici... quelque part, sur cette île.

PREMIÈRE AIDE DE JEU POUR HOWARD (NIV. 0).

[A remettre au joueur/joueuse du MAGICIEN dans l'Immense salle du Niveau 0.]

Vos parents vous ont toujours détesté. Quand vous étiez petit, c'est auprès de Roger que vous trouviez de l'affection. Victor et Ruth étaient tellement durs avec vous ! Ils ne vous pardonnaient rien et vous punissaient souvent. Vos trois petits frères (Malory, Herbert et Callaghan) étaient des enfants gâtés. Ils le sont encore aujourd'hui. Mais peu importe, vous n'êtes pas là pour ruminer le passé ! Après une bonne nuit de sommeil dans ce manoir, vous solderez vos comptes et vous repartirez pour l'Angleterre avec Madame Whispers. Par ailleurs, vous comptez profiter de votre séjour pour lui avouer vos sentiments. Cette jeune femme semble aimer l'aventure. Hélas, vous n'êtes pas un aventurier, plutôt un rat de bibliothèque... Peut-être pourriez-vous tirer avantage du manoir de vos défunts parents pour faire vivre quelques frissons à Madame Whispers...

PREMIÈRE AIDE DE JEU POUR SUZAN (NIV. 0).

[A remettre au joueur/joueuse de la PRETRESSE dans l'Immense salle du Niveau 0.]

En tant qu'hétière du cabinet du Docteur Lamore, vous avez naturellement repris le dossier de tous ses patients, dont les parents d'Howard Mc Simpsons : Victor et Ruth Mc Simpsons. Les derniers jours du couple vous ont proprement sidéré et vous comptez sur leur fils, Howard Mc Simpsons, pour apaiser vos tourments.

Les Mc Simpsons vous ont d'abord donné rendez-vous pour vous annoncer qu'ils allaient mourir à minuit, le 20 Mars 1922, et qu'il ne fallait aucunement chercher à empêcher leur « martyr » (mot employé par Victor et Ruth, eux-mêmes). Avant cette date fatidique, chaque mois, Victor et Ruth vous convoquaient au manoir et vous faisaient faire des prises de sang et des analyses d'urine (à cette occasion vous avez pu constater que le pénis de Victor Mc Simpsons avait subi plusieurs opérations chirurgicales étranges). Durant l'année qui a précédé leur mort, les corps des parents d'Howard ont été victimes de toutes sortes d'anomalies : eau salée à la place du sang ; étranges moisissures dans les cheveux ; dessèchement de la peau ; présence d'or, d'argent ou de diamants dans leurs selles ; urine radioactive ; etc.

La nuit du 20 Mars, vous êtes restée (en compagnie de Roger) au chevet des deux mourants. Ruth a déclaré : « *Je vais enfin embarquer à bord du navire doré : le navire des dieux d'Inquanok, vers Kadath, l'inconnue...* ». Pendant que Ruth délirait ainsi, vous avez entendu Victor dire quelque chose à Roger. Il a clairement mentionné le nom « *Howard* ».

Vers minuit et demi, peu de temps après la mort de Victor et de Ruth, vous avez été intriguée par le bruit lointain d'une corne de brume. Puis vous avez entendu du bruit à l'étage. Après y être montée – la peur au ventre – il vous a semblé apercevoir une ombre cheminant dans le couloir. Tétanisée, vous avez observé la scène. L'ombre est discrètement entrée dans la chambre du couple défunt. Au petit matin, après vos ablutions, vous êtes retournée voir les deux cadavres. Ceux-ci s'étaient subitement desséchés, comme momifiés...



AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LA GRANDE SALLE : LIVRE POPOL-VUHI

[Le Popol Vuh est un livre qui compile des narrations mythiques, légendaires et historiques du peuple Quiché, le peuple maya guatémaltèque majoritaire. Ce livre de grande valeur historique et spirituelle, a été nommé, faussement, livre sacré ou la bible des Mayas quiché. Il se compose d'une série d'histoires qui tentent d'expliquer l'origine du monde, de la civilisation, de divers phénomènes naturels, etc.]

La création du monde selon le Popol-Vuh

Au commencement du monde, lorsque seuls le ciel et la mer existaient, sept dieux se réunirent en conseil : les quatre gardiens des angles de l'Univers, Tepeu l'Ouvrier, Gucumatz le seigneur au manteau de plumes vertes, et l'Huracan, appelé aussi « *Cœur du Ciel* ». Ils répandaient dans les ténèbres une clarté resplendissante.

Quand ils se furent mis d'accord, Huracan lança la foudre et l'éclair, fit rouler le tonnerre et prononça le mot « *Terre* » : aussitôt la Terre apparut à la surface de la mer, les montagnes se dressèrent, les vallées se creusèrent, et une végétation verdoyante recouvrit le paysage, à la grande joie de Gucumatz : « *Sois remercié Huracan !* » s'écria-t-il.

« Notre œuvre n'a aucun sens s'il n'existe personne pour nous féliciter, fit remarquer un dieu. Créons donc des êtres parfaits, qui devront nous honorer et chanter nos louanges ! »

Ils se mirent à la tâche, et donnèrent ainsi la vie aux premiers habitants de la Terre : les oiseaux, les serpents et les fauves. Les dieux définirent le langage de chaque espèce et décidèrent d'employer les animaux comme gardiens des végétaux. « *A présent, célébrez vos créateurs ! ordonnèrent-ils. Invoquez nos noms ! Honorez notre gloire !* » Hélas, les animaux ne purent que gazouiller, siffler ou hurler. Déçus, les dieux en conclurent que ces premiers êtres vivants n'étaient pas parfaits et ils leur dirent : « *Vous serez désormais condamnés à être pourchassés, tués et mangés !* »

Peu désireux de rester sur un échec, les sept dieux décidèrent alors de fabriquer les Hommes qui, pensaient-ils, sauraient montrer de la reconnaissance envers leurs créateurs. Ils modelèrent donc à l'aide de terre humide tout un peuple d'êtres humains, mais une nouvelle fois ils furent déçus. En effet, bien qu'animées et sachant parler, ces statues d'argile ne pouvaient pas tourner la tête et regardaient toujours dans la même direction ; de plus elles se désagrégeaient au contact de l'eau. Surtout, les dieux leur reprochaient de n'éprouver aucun sentiment et de ne montrer pas plus d'intelligence que les animaux. Ils les détruisirent donc et se réunirent une troisième fois pour chercher le moyen de créer des Hommes qui se souviendraient d'eux : « *Essayons le bois !* » se dirent-ils.

Bientôt la Terre se peupla de mannequins taillés dans du bois. Ils parlaient, se reproduisaient, savaient construire des maisons ; mais ils n'avaient pas de cœur, ne comprenaient rien, allaient sans but. Comme précédemment les statues d'argile, les mannequins de bois ignoraient leurs créateurs. Ils tombèrent donc en disgrâce, se desséchèrent, puis les dieux les condamnèrent à disparaître totalement de la surface de la Terre. Sans arrêt, pendant des jours et des jours, ils firent tomber du Ciel une pluie noire comme les ténèbres, accompagnée de torrents de résine. Pour échapper à l'inondation, les Hommes de bois essayèrent de se réfugier sur les toits ou dans les arbres, mais les animaux domestiques et les outils mécontents des mauvais traitements qu'ils avaient subis, se révoltèrent à leur tour et les poursuivirent. De rares survivants de cette race de bois réussirent à se cacher dans les forêts, ou ils donnèrent naissance à une espèce de petits singes qui vit dans les arbres.

Décidés à réussir coûte que coûte la création des Hommes véritables, les dieux se réunirent à nouveau dans l'obscurité de la nuit : ils devaient y parvenir avant l'aurore ! « *Il nous faudrait un matériau noble, dont nous ferions la chair et le sang des Hommes, et qui leur donnerait à la fois la vie, la force, et l'intelligence. Mais où le trouver ?* » se demandèrent-ils.

Alors que les dieux réfléchissaient, quatre animaux vinrent les trouver : le chat sauvage, le coyote, la perruche et le milan. « *Nous savons quel est ce matériau exceptionnel, annoncèrent-ils. Suivez-nous !* » Ils conduisirent les dieux. Ils égrenèrent les épis, moulurent les grains jaunes et blancs, et fabriquèrent une pâte dont ils firent la chair de quatre Hommes. C'étaient enfin des êtres intelligents ! Ils remerciaient leurs créateurs en invoquant leurs noms. Ils voyaient dans les ténèbres, parlaient le même langage et devinrent aussi savants que les dieux. Ceux-ci finirent par s'inquiéter : « *Nous avons trop bien réussi cette fois : limitons leur pouvoir !* » Ils jetèrent alors aux yeux des Hommes un nuage de vapeur qui ternit leur regard si bien qu'ils ne virent plus désormais de l'Univers que ce qui était proche. Enfin satisfaits, les dieux créèrent quatre conjoints de maïs et les placèrent près des Hommes pendant leur sommeil. À leur réveil, les quatre premiers couples étaient formés : le peuple maya-quiché était né avec les huit êtres créés à ce moment-là (Balam-Quitze, Balam-Agab, Mahucutah, Iqui-Balam, Caha-paluma, Choimha, Cakixia, Tzununiha).

Les premiers humains étaient trop intelligents et pouvaient voir presque tout. Ils remerciaient les dieux, mais les dieux virent un danger dans cette vision du monde. Donc les dieux mirent l'obscurité dans leurs yeux. Toute la sagesse des humains disparut...

✂

LE PAPIER GRIFFONNÉ SUR LE BUREAU DE VICTOR (NIV. 0)



[NOTE. Si vous ne trouvez pas la solution de cette énigme, si vous ne savez pas quoi faire ou si vous n'êtes pas sûrs de votre solution consultez la réponse à cette énigme, p.55.]

✂

AVEC ECOUTER DANS LE BUREAU (NIV. 0)

Depuis le bureau, vous entendez la voix d'un homme. Elle provient d'un couloir proche :

« Monsieur Mc Simpsons nous a clairement demandé de les éliminer... Préparez le rituel d'éveil des forces obscures... dans la bibliothèque, immédiatement. »

NOTE. Glissez la lettre suivante dans une enveloppe au début de la partie.

Très cher Howard,


Très cher enfant, premier né de notre carré céleste, premier angle de notre univers, tu es notre véritable héritier, la réincarnation d'Huracan, le cœur céleste du vent, de la tempête, du Maelstrom tout puissant et des flammes-feux qui répandent la lumière dans les ténèbres. Tu es l'élu du premier peuple d'Inquanok et des mayas quiché !

Nous n'avons pas su apaiser la colère du Roi de Xibalba. Nous sommes partis à sa rencontre, en éclaireurs dans les ténèbres d'onyx, mais sans espoir de victoire, hélas, à moins que tu ne rassembles les reliques sacrées. En effet, nous n'avons pas pu, de notre vivant, réunir les quatre reliques divines qui furent dérobées par les conquistadors sur cette île, au temps lointain des massacres au nom de leur Seigneur, Christ Maudit. Nous avons trouvé le Cœur d'Huracan... et nous l'avons placé dans ton propre corps. Oui, Howard, c'est le cœur que tu entends battre dans ta poitrine, ô mon fils. La première des quatre reliques est en toi !

Les Bottes de Tepen, le divin ouvrier céleste, sont ici, dans ce manoir, mais pour les préserver de tes frères, nous les avons cachées derrière une énigme que toi seul peux résoudre. Le Bouclier de Gucumaty, le seigneur au grand manteau de plumes vertes, est tombé dans la toile d'Otllach Natcha. Quant à la grande épée d'Huracan – ton épée – les forces des ténèbres l'ont scellée dans la stèle noire, sur l'esplanade qui fait face à l'impensable visage d'Inquanok. Le Dieu sans-visage craint la prophétie ! Il essaiera de t'arrêter par tous les moyens. Défends-toi et reprends ce qui te revient de droit !

Quand tu auras rassemblé les quatre reliques, tu seras devenu le maître de l'univers. Alors les ténèbres du Xibalba se manifesteront pour le combat final. Si tu gagnes, les âmes errantes – dont celles de tes pauvres parents – seront sauvées. Mais... si tu perds, si les forces des ténèbres l'emportent maintenant, les âmes humaines seront damnées et dévorées par le Roi en Jaune ! L'issue du combat entre les forces du Bien et les forces du Mal ne dépend plus que de toi.

Tes parents qui t'aiment, qui ne sont pas morts, qui dorment à jamais et peuvent mourir même la mort...



NIVEAU 1 : LE MANOIR

[1^{ER} ETAGE]

Musique : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv1.mp3

INTRODUCTION (NIVEAU 1)

Howard, Elisabeth, Roger et Suzan montent l'escalier qui conduit au premier étage. C'est là que se trouvait la chambre du couple défunt : Victor et de Ruth Mc Simpsons. La dernière fois que Suzan a arpenté ces couloirs, elle y a aperçu deux ombres effrayantes. Elle est terrifiée... Howard sent que sa vie est menacée. Elisabeth – qui n'a décidément pas froid aux yeux – ouvre le chemin, suivie de près par Roger. Ce dernier, alarmé par les perturbations électriques du rez-de-chaussée s'est emparé d'un chandelier auquel il est fermement agrippé... A la lueur des bougies et des lampes vacillantes, la moquette bordeaux se détache sur le parquet sombre et ciré de l'étage. Aux détours des couloirs, quelques miroirs amplifient l'éclairage et reflètent les visages blafards des investigateurs. Les tableaux de maîtres affichés aux murs représentent des paysages oniriques, des portraits de la famille ou de simples natures mortes...

LE PREMIER TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU 1)

Au premier tour des ennemis, les lumières s'éteignent. Le tonnerre gronde, le courant se coupe brusquement. Chaque personnage allume fébrilement son briquet. Roger tend des bougies à celles et ceux qui sont à ses côtés. Il allume progressivement les autres chandeliers qui se trouvent à sa portée. Il y a des taches acides sur les cases blanches, □ et ■■■. Les investigateurs feraient bien d'éviter d'y poser le pied... Il ne se passe rien d'autre ce tour-ci. Quand arrivera le prochain tour des ennemis, lisez le texte intitulé : « LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 1) »

LA PETITE PIÈCE (NIVEAU 1)

Entre les boiseries anciennes de ce fumoir sont exposés des masques mayas. Certains sont en pierre, d'autres en jade, tous ont des regards inquiétants. Depuis les ténèbres du fumoir, leurs yeux luisants vous dévisagent. Cette pièce donne la chair de poule. Sur un guéridon, entre deux fauteuils usés, vous trouvez un dossier contenant des notes de traduction accompagnées d'une vieille photographie en noir et blanc. Les joueurs prennent immédiatement l'aide de jeu intitulée : « NOTES DE TRADUCTION TROUVÉES DANS LE FUMOIR » De plus, si un personnage ayant la capa cité TOC passe par le fumoir, le joueur prend l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS LE FUMOIR ».

LA GRANDE SALLE (NIVEAU 1)



La grande chambre des parents d'Howard est parfaitement bien rangée. Vraisemblablement, Victor et Ruth dormaient dans des lits séparés. Ceux-ci ont été faits par les domestiques, peu de temps avant leur départ. Il n'est pas question de dormir ici cette nuit. Une odeur de lys embaume la pièce et lui donne un parfum de chambre mortuaire. La vision des deux cadavres desséchés, allongés sur ces lits, hante encore le Dr Starling. Si un personnage avec ECOUTER entre dans cette salle, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC ECOUTER DANS LA CHAMBRE DE VICTOR ET DE RUTH ». De plus, si un personnage avec TOC visite cette salle, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS LA CHAMBRE DE VICTOR ET DE RUTH ».

L'IMMENSE SALLE (NIVEAU 1)

Ce laboratoire d'astronomie a été construit par le Professeur Elioth Ratchet. Le grand dôme donne à contempler les étoiles habituellement, mais le temps s'est gâté. Les clapotis de la pluie deviennent assourdissants. Un grand télescope rouillé et hors d'usage trône au centre de cet immense espace. Ruth et Victor se servaient de cet endroit comme d'une serre et d'un patio. Ils cultivaient ici quelques plantes exotiques. La plupart d'entre elles sont fanées et dégagent une odeur assez nauséabonde. Si un personnage avec TOC entre dans cette salle, il trouve l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS LE LABORATOIRE D'ASTRONOMIE ». De plus, si un personnage avec ARME A FEU entre dans l'immense salle, il trouve l'aide de jeu intitulée : « AVEC ARME A FEU DANS LE LABORATOIRE D'ASTRONOMIE ». Hélas, le coffre de cette salle ne s'ouvre pas. Il est scellé par un cadenas à trois chiffres. Sur une petite étiquette en papier jauni se trouve un message écrit de la main de Ruth « *Prends garde à la souffrance* »*

NOTE. Dans *Donjons&Dominos*, cette petite étoile « * » signifie qu'il y a une énigme à résoudre. Quand vous pensez avoir trouvé la bonne solution, rendez-vous à la fin de ce scénario, p.55, pour découvrir le bon résultat. Attention, le fait de tenter un code au hasard peut entraîner d'importantes complications. Lisez le texte* correspondant uniquement quand vous pensez vraiment avoir trouvé la bonne réponse.

LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 1)

- [1] Des ennemis apparaissent sur toutes les cases adjacentes situées autour des personnages empoisonnés (les personnages avec la mention « POISON » sur leur fiche). Les personnages doivent donc éviter de rester trop proches les uns des autres. Il s'agit de mygales à tête humaine. La première fois qu'un personnage voit ces créatures surgir de l'obscurité, il fait un jet de SAN. S'il est réussi, le personnage ne perd qu'un point de SAN. Mais si le jet est raté, le personnage perd 1D6 points de SAN.
- [2] Les ennemis lancent le DM, puis tous les ennemis frappent sur les cases blanches,  et  adjacentes à leur position. D'autres de ces mygales hideuses apparaissent et toutes ces choses attaquent en même temps. Les investigatrices et investigateurs se sentent comme englués dans cette masse d'araignées.
- Si les investigateurs ont trouvé un antidote et si celui-ci a été ingéré, les ennemis qui sont censés apparaître en [1] autour des personnages empoisonnés cessent d'apparaître, mais les ennemis lancent tout de même [2] le DM restant à chacun de leur tour. Après ingestion de l'antidote, les investigateurs et les investigatrices réaliseront que certaines de ces sales bestioles émergeaient d'une hallucination collective provoquée par le poison.
- Tant que le boss n'est pas là, le minotaure apparaît au moindre fait de jeu. De plus, la première fois qu'un personnage aperçoit le minotaure dans ce niveau, il n'est pas immobilisé par celui-ci, mais il fait un jet de SAN. Si le jet est réussi, le personnage perd 1D6 points de SAN. Si le jet est raté, le personnage perd 1D6+6 points de santé mentale. Un personnage qui a fui le minotaure une fois est immobilisé quand il croise son regard à nouveau. A ce niveau, le minotaure émet une cacophonie de voix provenant des enfers. Les voix des deux parents d'Howard peuvent être clairement distinguées ! Ils appellent au secours et demandent à Howard de les sauver au plus vite.
- S'il est apparu le boss ou le minotaure joue son tour.

A L'ISSUE, LE BOSS (NIVEAU 1)

Le minotaure se dissipe dans les ténèbres... Ses hurlements cessent enfin, laissant place à un silence de mort. Le temps est soudain suspendu, un liquide visqueux se répand sur l'épaule du personnage ayant le plus de points de vie. C'est la bave d'une créature perchée au plafond juste derrière lui. (**Placez le pion du Boss derrière le personnage ayant le plus de points de vie et le moins blessé.**) Cette créature arachnoïde gigantesque porte trois masques de jaguars. Ses longues pattes velues sont recouvertes d'un liquide jaune huileux et visiblement très acide. Son abdomen luisant est recouvert d'une protection brillante comme le diamant. Un symbole est gravé sur cette égide :



C'est le symbole du bouclier de Gucumat. Il faut vaincre cette sale bête et lui reprendre le bouclier de force ! **Mais les investigatrices et les investigateurs qui se trouvent confrontés à cet horrible monstre font un jet de SAN. S'ils réussissent, ils perdent 3 points de SAN, s'ils ratent, ils perdent 3+1D6 points de SAN.**

Boss Niveau 1 : Araignée de Leng, porteuse du bouclier du Gucumat	
MOUVEMENT	■ ■ ■ ■ ■ □
ATTAQUE	■ ■ □ □ □ □
POINTS DE VIE	□ □ □ □ □

AU TERME DU COMBAT (NIVEAU 1)

L'ignoble monstre arachnoïde fuit par la cage d'un escalier en bois menant au grenier. Elle pousse un dernier hurlement vers les investigateurs avant de disparaître dans les couloirs du dernier étage. Les personnages doivent s'emparer de l'égide qu'elle porte sur l'abdomen, c'est sans nul doute le bouclier de Gucumat ! N'écouter que leur courage, ils accèdent au grenier du manoir et se mettent en chasse de la terrible bête.

AIDES DE JEU

[NIVEAU 1]

NOTES D'UNE TRADUCTION TROUVÉES DANS LE FUMOIR (NIV. I)



1



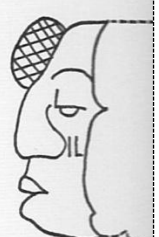
2



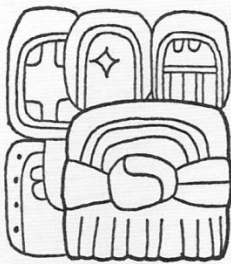
3



4



5



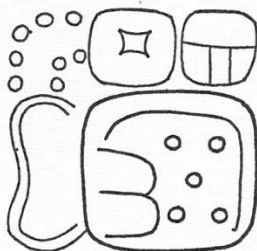
A



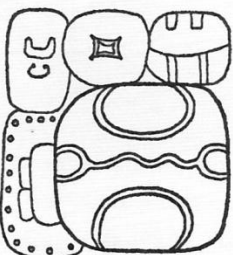
B



C



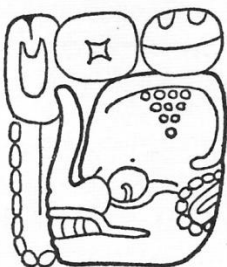
D



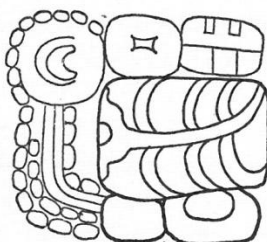
E



F



G



H

Glyphes mayas historiques

La rangée supérieure présente des signes historiques mayas utilisés pour désigner :

1. La date de naissance
2. L'accession au trône
3. L'emblème d'un personnage nommé « Bouclier-Jaguar »
4. L'emblème d'un personnage nommé « Oiseau-Jaguar »
5. Le préfixe des noms et titres de femmes

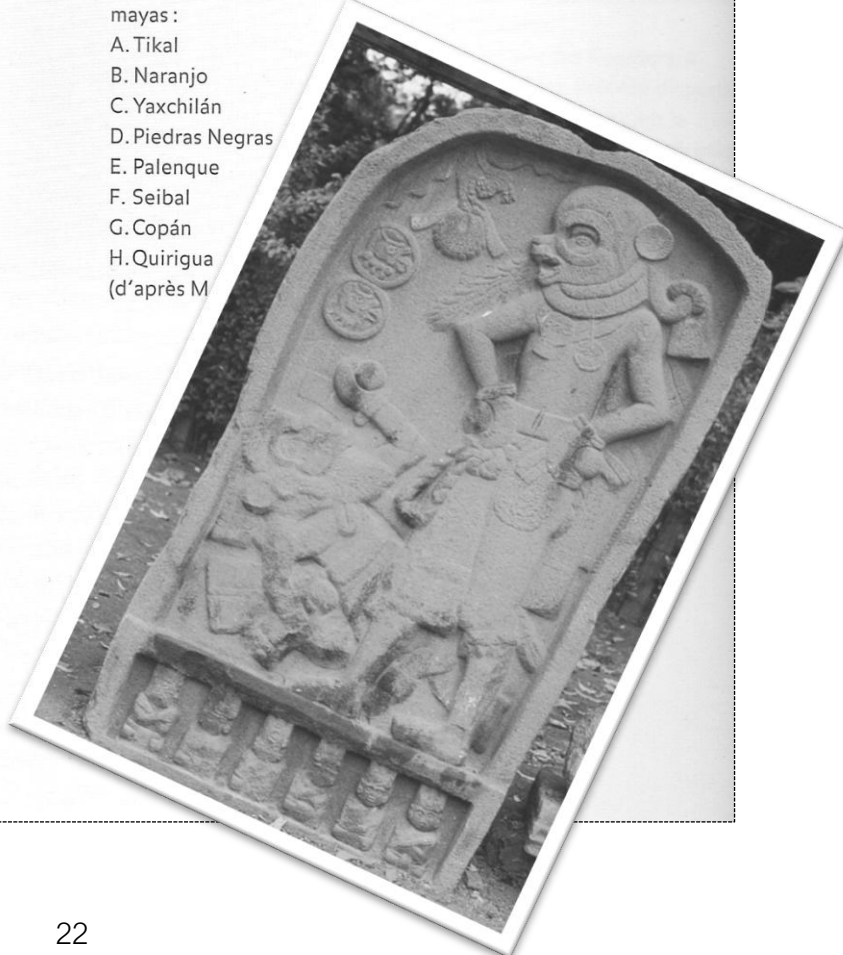
(d'après M. Coe)

Emblèmes-glyphes désignant des villes

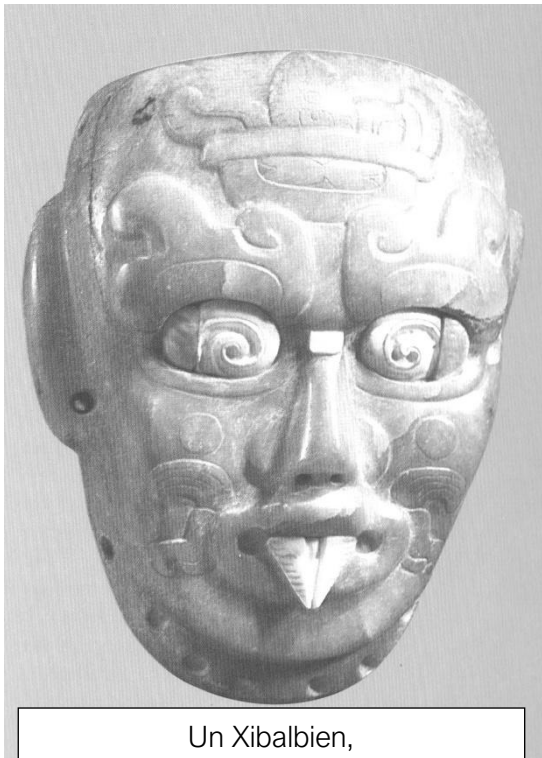
Les deux colonnes de glyphes figurant à gauche représentent les noms des plus importantes cités mayas :

- A. Tikal
- B. Naranjo
- C. Yaxchilán
- D. Piedras Negras
- E. Palenque
- F. Seibal
- G. Copán
- H. Quirigua

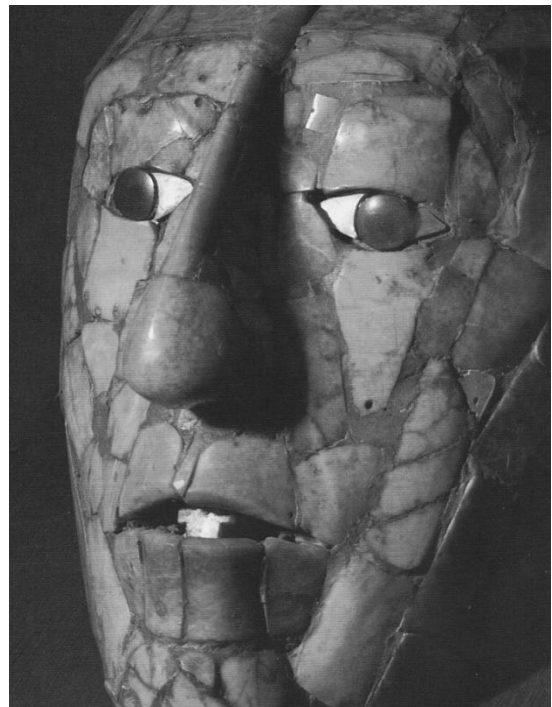
(d'après M.



AVEC TOC DANS LE FUMOIR (NIV. 1).



Un Xibalbien,
démon de la mythologie maya.



Janaab' Pakal Roi de la cité-État maya
de Palenque, rivale contre Calakmul.

AVEC ECOUTER DANS LA CHAMBRE DE VICTOR ET DE RUTH (NIV. 1)

Dans les murs, vous entendez comme une respiration. Quelque chose respire derrière cette boiserie... ça ne cesse de répéter : « *Atlach Nacha... Atlach Nacha... Atlach Natcha...* »

Faites un jet de SAN. S'il est raté, vous perdez 1D6 points de SAN. S'il est réussi, vous ne perdez qu'un seul point de SAN.

AVEC ARME A FEU DANS LE LABO- RATOIRE D'ASTRONOMIE (NIV 1).

Vous trouvez un fusil de chasse ! Gardez-le auprès de vous. (Balles illimitées. Vous ne perdez pas le fusil de chasse du fait de tomber au combat.)

TRESOR

Un Fusil de chasse !

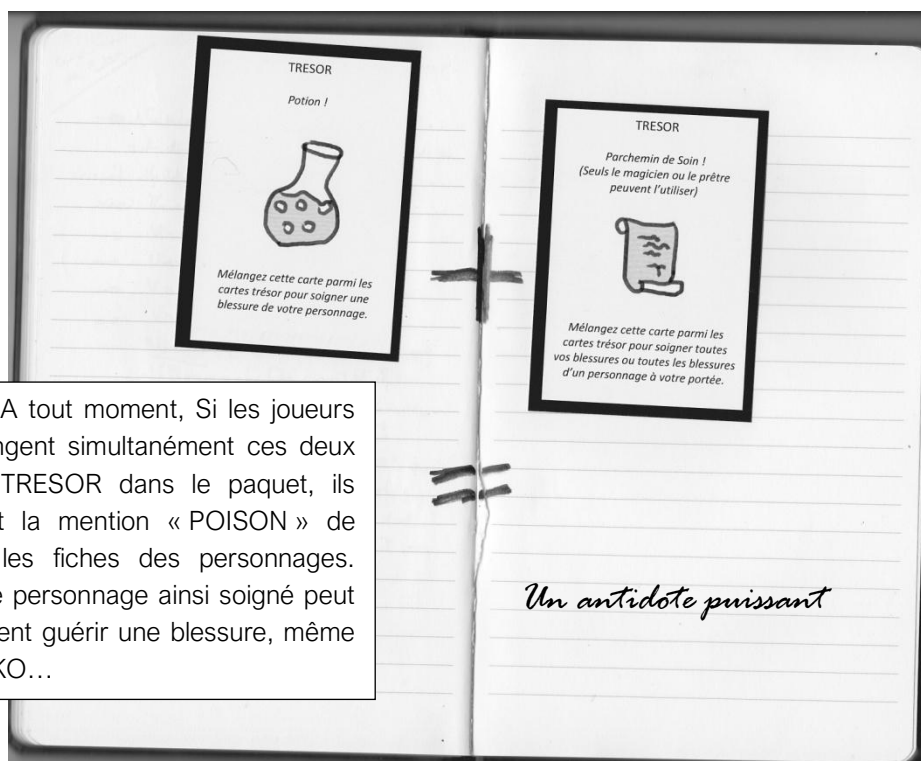


*Seul un personnage ayant
ARME A FEU peut utiliser le fusil.*

*Le porteur du fusil peut attaquer
des ennemis à longue distance
(en vue dégagée et en ligne droite).*

AVEC TOC DANS LE LABORATOIRE D'ASTRONOMIE (NIV. 1)

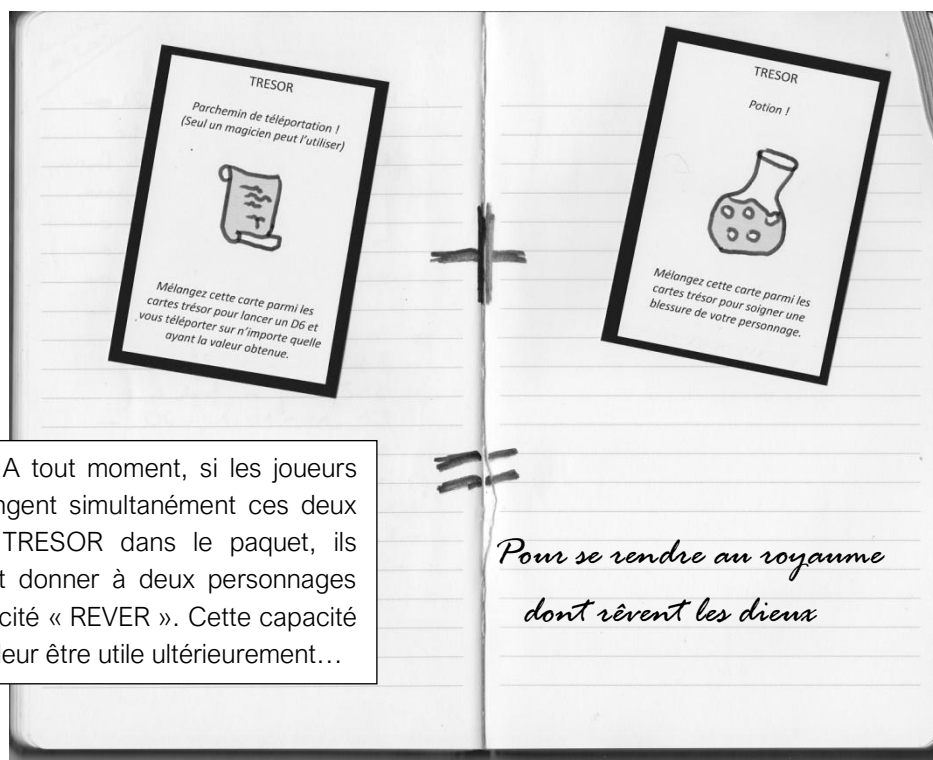
Dans un carnet : le schéma résumant la recette d'un antidote.



NOTE. A tout moment, Si les joueurs remélangent simultanément ces deux cartes TRESOR dans le paquet, ils effacent la mention « POISON » de toutes les fiches des personnages. Chaque personnage ainsi soigné peut également guérir une blessure, même s'il est KO...

Un antidote puissant

Une autre page de ce même carnet...

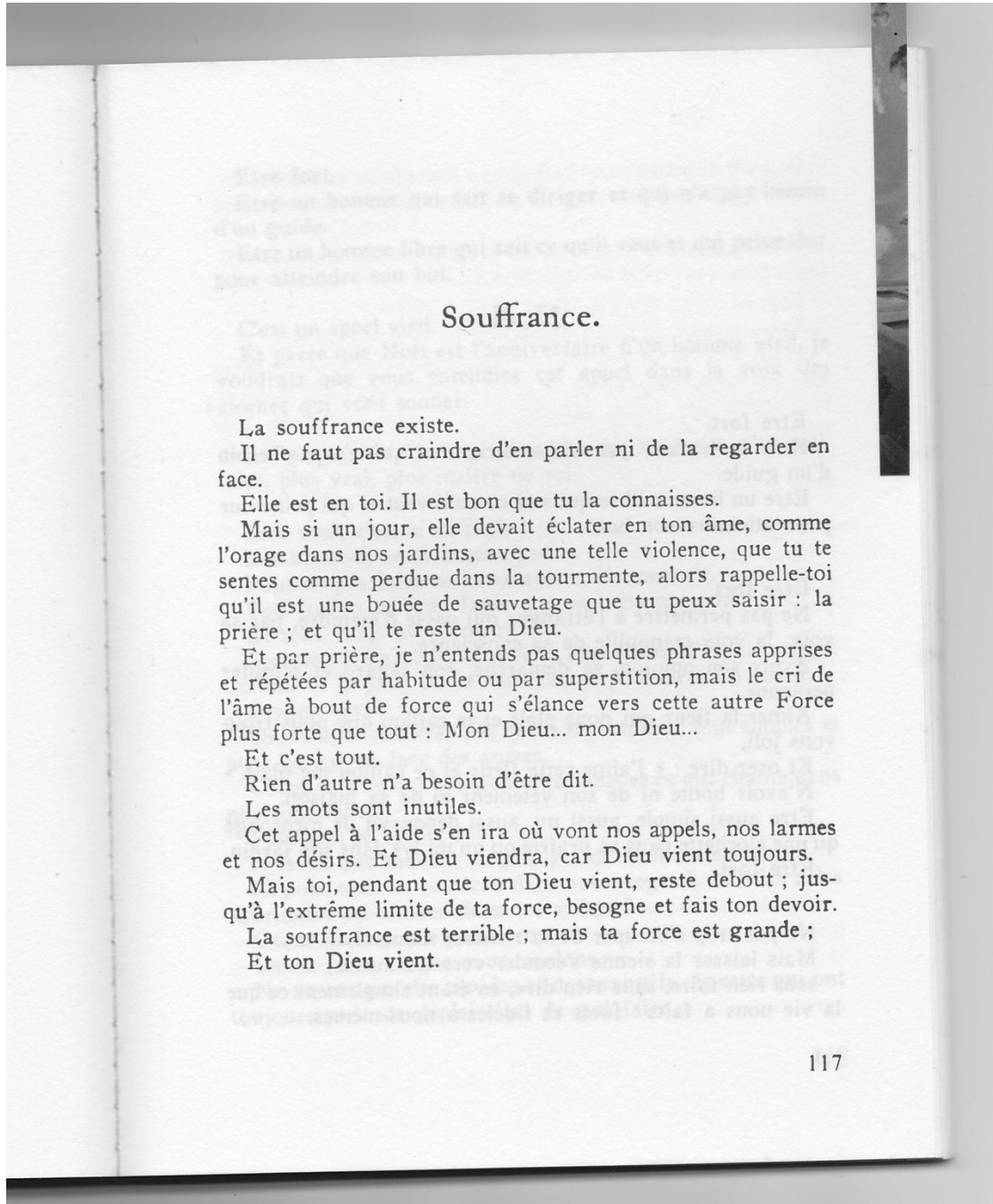


NOTE. A tout moment, si les joueurs remélangent simultanément ces deux cartes TRESOR dans le paquet, ils peuvent donner à deux personnages la capacité « REVER ». Cette capacité pourra leur être utile ultérieurement...

*Pour se rendre au royaume
dont rêvent les dieux*

AVEC TOC DANS LA CHAMBRE DE VICTOR ET DE RUTH (NIV. 1)

Dans ce livre, trouvé au chevet de Ruth : un étrange marque page...



Souffrance.

La souffrance existe.

Il ne faut pas craindre d'en parler ni de la regarder en face.

Elle est en toi. Il est bon que tu la connaisses.

Mais si un jour, elle devait éclater en ton âme, comme l'orage dans nos jardins, avec une telle violence, que tu te sentes comme perdue dans la tourmente, alors rappelle-toi qu'il est une bouée de sauvetage que tu peux saisir : la prière ; et qu'il te reste un Dieu.

Et par prière, je n'entends pas quelques phrases apprises et répétées par habitude ou par superstition, mais le cri de l'âme à bout de force qui s'élance vers cette autre Force plus forte que tout : Mon Dieu... mon Dieu...

Et c'est tout.

Rien d'autre n'a besoin d'être dit.

Les mots sont inutiles.

Cet appel à l'aide s'en ira où vont nos appels, nos larmes et nos désirs. Et Dieu viendra, car Dieu vient toujours.

Mais toi, pendant que ton Dieu vient, reste debout ; jusqu'à l'extrême limite de ta force, besogne et fais ton devoir.

La souffrance est terrible ; mais ta force est grande ;

Et ton Dieu vient.

NIVEAU 2 : LE MANOIR

[GRENIER]

Musique : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv2.mp3

INTRODUCTION (NIVEAU 2)

Les investigateurs sont montés au grenier en quête du bouclier de Gucumatz. Ils entendent les cliquetis des pas de l'araignée. Ses cris lointains sont étouffés par les moquettes et les boiserie poussiéreuses de ce lieu. Elle est blessée. Elle perd beaucoup de sang et laisse des taches d'acide un peu partout. Elle se terre. Les investigateurs ont bon espoir de l'abattre. Par chance, l'électricité du grenier ne dépend pas de l'extérieur. Sur le palier, Roger relance le générateur. Le courant est rétabli dans cette partie du manoir. Nos héros avancent prudemment.

LE TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU 2)

- Les ennemis lancent le DM, aucun méchant n'apparaît à ce niveau mais l'araignée attaque par un jet d'acide ou par de l'acide laissé au plafond tous les personnages qui se trouvent sur la case indiquée.
- Au moindre fait de jeu le minotaure apparaît. Le minotaure est lent et déterminé. Il n'avance que de deux cases par tour. Cette fois, il a pris l'apparence d'un joueur de double-flûte drapé dans un grand manteau d'ombre et de fumée. A l'aide de sa flûte singulière, il semble communiquer avec l'araignée, comme s'il souhaitait l'apaiser. Celle-ci lui répond au loin par de longues plaintes soumises et craintives. Chaque fois que les investigateurs peuvent l'apercevoir, ils doivent se plonger dans le regard de cet homme. Ses pupilles laissent entrevoir des mystères et des profondeurs si insondables que l'investigateur perd 1D6 points de SAN par tour. Le regard de ce minotaure n'immobilise pas. Ce minotaure ne blessa aucun investigateur et cherchera plutôt à tous les rendre fous.
- Lorsque la huitième carte exploration est retournée, si le minotaure n'est pas déjà apparu, il apparaît immédiatement.
- Au terme du tour des ennemis, le boss ou le minotaure joue son tour.

LA PETITE PIÈCE (NIVEAU 2)

Cette porte s'ouvre sur un laboratoire d'alchimie. Des fioles diverses sont exposées sur des étagères ou dans des vitrines. Parmi ces fioles se trouvent deux potions. S'il en reste dans le paquet des cartes trésor, l'investigateur qui a ouvert cette porte peut ajouter deux potions à ses équipements. Des vers et des reptiles variés baignent dans des bocaux de formol. Des cadres immenses contiennent une importante collection entomologique. Entre les produits des expériences menées ici, un investigateur avec BIBLIOTHEQUE trouve un vieux carnet. Il peut se saisir de l'aide de jeu intitulée : « AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LE LABORATOIRE D'ALCHIMIE ».

LA GRANDE SALLE (NIVEAU 2)

Les parents d'Howard ont réhabilité le bureau d'Elioth Ratchet. Ils ont poursuivi ses recherches les plus folles. Au mur sont affichés des plans de l'île, des photographies d'artefacts mayas, des cartes stellaires et des cartes de l'Amérique centrale. Un personnage avec TOC dans cette salle découvre l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS LE BUREAU DE RATCHET ». De plus, un personnage avec BIBLIOTHEQUE dans cette salle découvre l'aide de jeu intitulée : « AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LE BUREAU DE RATCHET ».

L'IMMENSE SALLE (NIVEAU 2)

Cette gigantesque soupente est presque vide. Les poutres de bois massives laissent entrevoir les ardoises du toit. Six grandes stèles (semblables à celle photographiée dans le dossier du fumoir) sont disposées en cercle. Sur le sol, des flèches dessinées à la craie relient les six stèles entre elles. Chaque stèle porte un seul et unique pétroglyphe. Les investigateurs reprennent chaque pétroglyphe et tracent un schéma sur un papier. Les joueurs prennent l'aide de jeu intitulée : « LE SCHÉMA DES STÈLES DU GRENIER ». De plus, le coffre dans cette salle est un lourd sarcophage de pierre recouvert de sable rouge. Il ne s'ouvrira que si les investigateurs résolvent l'énigme des stèles...

NOTE. Si vous ne parvenez pas à résoudre cette énigme dès maintenant, c'est peut-être qu'il vous manque encore une aide de jeu dans ce niveau. En revanche, si vous n'êtes pas parvenu à résoudre cette énigme au terme de ce niveau, lisez la solution p.55. Mais dans ce cas, hélas, cela signifie que vous n'avez pas réussi à ouvrir le coffre...

A L'ISSUE, LE BOSS (NIVEAU 2)

A l'issue, l'araignée blessée (le boss) apparaît dans l'immense salle et le minotaure semble disparaître. Isolée, celle-ci n'en est que plus dangereuse.

Boss Niveau 2 : Araignée blessée, porteuse du bouclier du Gucumatz	
MOUVEMENT	■ ■ ■ ■ ■ ■
ATTAQUE	■ ■ □ □ □ □
POINTS DE VIE	□ □ □ □ □

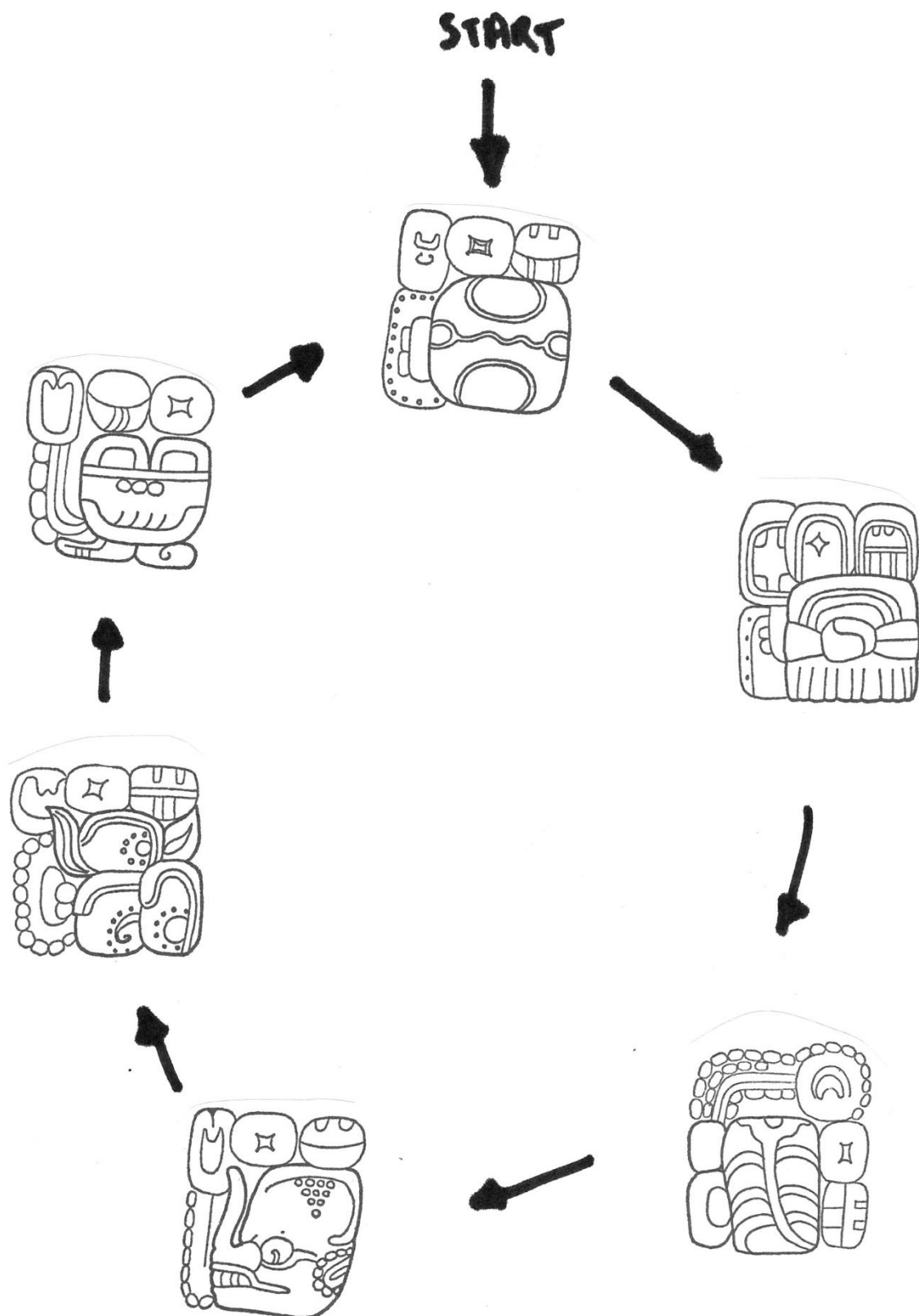
AU TERME DU COMBAT (NIVEAU 2)

Dans un râle d'agonie, l'araignée s'effondre sur ses huit pattes velues. Elle vomit son acide autour d'elle et se répand dans le couloir. Ses chairs semblent se dissoudre dans ses propres sucs gastriques. A mesure qu'elle fond, elle prend feu. Des flammes bleues dansent sur son cadavre et l'emportent dans son dernier voyage. Seul le bouclier est à l'épreuve de ces flammes bleues. Le bourreau de l'araignée veut s'en emparer. Mais au moment où il pose sa main sur le Bouclier de Gucumatz, le joueur de flûte réapparaît dans les flammes et, de toute sa hauteur, dévisage le nouveau détenteur du bouclier. Le sinistre flûtiste tourne les talons et disparaît dans les ténèbres. Les joueurs prennent le BOUCLIER et l'ajoutent à l'inventaire du personnage de leur choix. Ils ont réussi ! La destruction de l'araignée apaise les cœurs et les esprits. Nos héros se sentent rassurés. Tous les joueurs lancent 2D6 et regagnent autant de points de SAN.

AIDE DE JEU

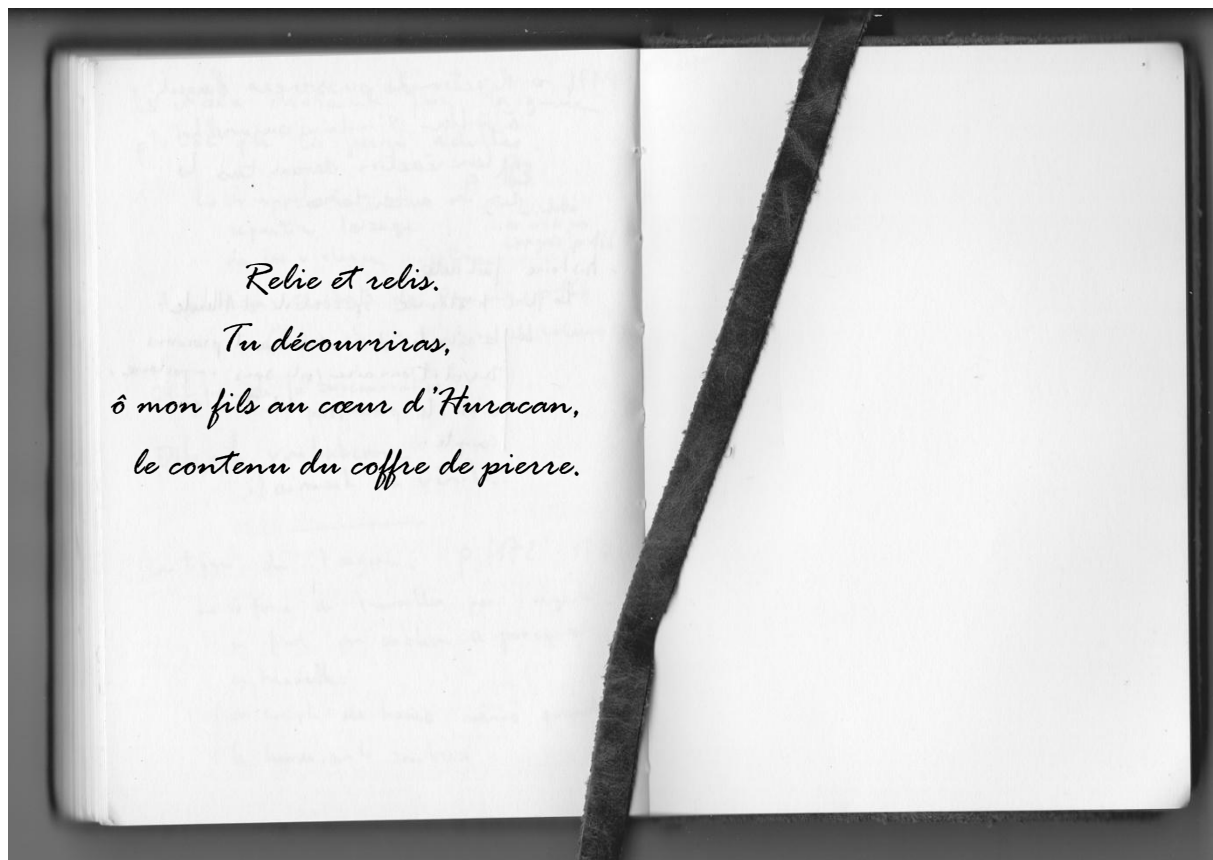
[NIVEAU 2]

LE SCHÉMA DES STÈLES DU GRENIER (NIV 2)





AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LE BUREAU DE RATCHET (NIV 2)



AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LE LABORATOIRE D'ALCHIMIE.

13 Janvier 1881

L'étude des anciens travaux de Ratchet nous a appris que le pénitencier de Black Monks Island a bel et bien été construit sur les fondations d'un antique temple maya.

Nous sommes pourtant bien éloignés du Guatemala ! Je savais que l'achat de cette île était une bonne affaire... Il ne m'avait pas menti...

20 Février

Nous avons sondé l'île de fond en comble, le temple maya est perdu, il n'y a aucun trésor, seulement toutes les vieilles babioles et les vieux artefacts mayas de Ratchet !

2 Mars

Je dors mal depuis que nous vivons sur cette île. Mon sommeil est sans repos. Dans mes rêves, je marche. Je marche dans la montagne. Il y a des tours en ruine. Nous gravissons des escaliers sans fin...

Nous n'arrivons toujours pas à avoir d'enfant. Ruth est inquiète.

Je vais jeter un œil sur les codex mayas de Ratchet.

10 Juillet

Tout est vrai ! Le temple maya dont parle Ratchet est dans l'inframonde sur cette île. On ne peut l'atteindre qu'en rêvant !

22 Août 1881

Les recherches de Ratchet sont décidément prodigieuses. J'étais loin d'imaginer que notre réalité était si vaste. Les mayas avaient une vision du monde beaucoup plus juste que James Abraham Garfield.

Grâce à Ratchet et aux dieux mayas, Ruth est enfin enceinte et l'enfant dont nous avons rêvé est déjà à maturité !

15 Septembre

Notre petit Howard est né. Nos deux guides nous ont demandé d'être sévères avec lui. Il a un grand destin. Quelle joie !

24 Décembre

Ruth n'est plus stérile. Elle est enceinte à nouveau de façon naturelle. Les véritables dieux font des miracles.

Février 1900

Nous n'aurions peut-être pas dû poursuivre les recherches d'Elioth Ratchet...

Les démons de Xibalba viennent chaque nuit dévorer un peu plus les âmes de nos trois fils naturels. Ses trois frères n'ont hélas ni le cœur, ni la vivacité d'esprit d'Howard.

Les oracles d'Inquanok prétendent qu'Howard mettra un océan entre nous... et que nous serons maudits, nous aussi.

Après tout, nous ne sommes que des humains, nous ne valons pas mieux que nos trois fils. Nous n'avons pas réussi à former le carré céleste...

Puisse Howard nous sauver un jour.

Huracán fait feu de nous ! Illumine !

NIVEAU 3 : LE FORT

[PÉNITENCIER EN RUINE]

Musique : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv3.mp3

INTRODUCTION (NIVEAU 3)

Roger vient de rétablir l'électricité. Le manoir est finalement redevenu calme, mais les écrits du père d'Howard ne cessent de le hanter. Il veut en avoir le cœur net... Howard enfle son imperméable et rassemble les investigateurs dans le salon. Il ouvre le placard contenant toutes les clefs du manoir et s'empare de la clef la plus rouillée. Roger reconnaît immédiatement la grande clef de la vieille grille du pénitencier abandonné. Les investigateurs sortent avec leurs lampes sous une pluie battante. Ils traversent l'île en direction des ruines. La mer est déchaînée. Devant eux, à l'encre de la nuit, se dessine la silhouette imposante du fort de « *Black Monks Island* ». La vieille clef grince dans la lourde grille rouillée du fort. Le toit de l'entrée du pénitencier est éventré. Les couloirs lugubres de cet ancien fort sont à ciel ouvert. La pluie ruissèle sur les pierres noires de ce lieu hanté par les souffrances de ses anciens détenus. De part et d'autre de chaque couloir, de petites cellules donnent sur les ténèbres.

LE PREMIER TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU. 3)

Au premier tour des ennemis, il ne se passe absolument rien. Attendez le deuxième tour des ennemis et lisez le texte intitulé : « LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 3) ».

LA PETITE PIÈCE (NIVEAU 3)

Une volée de marches mène à un cabinet de curiosités. Les objets qui sont exposés ici ne ressemblent à rien de connu : une main coupée munie de sept doigts ; deux bocaux de formol dans lesquels se trouvent des champignons bleus phosphorescents ; le crâne d'une créature inconnue, garni de long cheveux argentés ; des crayonnés frénétiques de monstres cauchemardesques. **Si un personnage avec BIBLIOTHEQUE visite ce lieu, le joueur s'empare de l'aide de jeu intitulée : « AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LE CABINET DE CURIOSITÉ ».** De plus, **si un personnage avec TOC passe dans cette pièce, le joueur s'empare de l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS LE CABINET DE CURIOSITÉ ».**

LA GRANDE SALLE (NIVEAU 3)

Il s'agit sans doute de l'ancien dortoir des gardes du pénitencier. Il est clôturé par de lourdes portes en fer. Contrairement aux autres salles du fort, le plafond de celle-ci est resté intact. Les investigateurs aperçoivent deux lits de camp très usés. Entre eux, une petite table de nuit indique que des gens venaient régulièrement y dormir. D'autres carnets de Victor Mc Simpsons sont éparpillés parmi les débris, les objets et les vieux vêtements abandonnés. Les investigateurs n'ont pas le temps de tous les lire, mais **un personnage avec TOC dans cette salle peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS LE DORTOIR DU PÉNITENCIER ».** Au milieu de la pièce trône une colonne de verre renfermant un gros œuf couleur de miel... Ce dernier paraît vivant. Il émet des sons étranges et irréguliers.

L'IMMENSE SALLE (NIV. 3)

Les investigateurs déboulent dans l'ancienne cour du pénitencier. Elioth Ratchet y avait commencé des fouilles. La cour est creusée de multiples tranchées, trous et sillons qui sont la marque d'une archéologie extrêmement méticuleuse. Dans deux trous béants, au milieu de la cour, de part et d'autre du sarcophage de pierre, se trouvent deux statues colossales. Elles n'ont été que partiellement déterrées. Seuls leurs bustes imposants émergent des flaques de boue en contrebas. La première, à droite, arbore un regard hagard et des dents brisées par la malnutrition. La seconde, à gauche, a les yeux en spirale et la langue pointue. Etrangement, ces deux visages semblent familiers. A la base des remparts du fort, les pierres arrondies rappellent les méthodes des tailleurs de pierre guatémaltèques. C'est bien vrai : ce pénitencier a été construit sur les ruines d'un ancien sanctuaire maya. Les conquistadors ont-ils enseveli ces statues ? Ou étaient-elles enterrées avant leur venue ? Mais que faisaient les mayas aussi loin de chez eux ?! **Entre les deux statues se trouve le grand coffre de pierre.** Son ouverture est protégée par un verrou magique. Il est écrit : « *Agenouille-toi devant un démon et crache sur un roi pour obtenir le parchemin des flammes sacrées* »*.

NOTE. Cette petite astérisque* indique qu'il y a une énigme à résoudre. Proposez une solution. Il doit y avoir quelque chose à faire dans ce lieu. Quand vous êtes sûr de votre solution, rendez-vous p.55, pour découvrir la réponse. Si vous aviez la bonne solution, le coffre est à vous.

LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 3)

- **Les ennemis apparaissent sur toutes les cases blanches, puis frappent sur toutes les cases adjacentes à leur position.** Les grilles de certaines cellules se mettent à trembler. Le son mélodieux d'une flûte peut être entendu sur les hauteurs des remparts de ce maudit fort, suivi d'un hurlement qui pourrait s'apparenter au son d'une corne de brume. Certaines grilles s'ouvrent, des ennemis humanoïdes sortent des cellules. On pourrait croire qu'il s'agit d'êtres humains, mais leur crâne porte des petites cornes et leurs jambes se terminent par des pieds de bouc. Leurs bouches portent des défenses de phacochères. Certains sont encore enchaînés. Quand une telle créature est vaincue, elle se dissipe en une volute de fumée noire, comme s'il s'agissait d'une illusion. Pour autant, certaines créatures laissent tomber au sol des objets précieux.
- **Puis les ennemis lancent le DM !**
- **Tant que le boss n'est pas là, le minotaure apparaît au moindre fait de jeu.** Il a repris l'apparence du monstre qui hantait le rez-de-chaussée du manoir. A ce niveau, comme au rez-de-chaussée du manoir, le minotaure apparaît comme une énorme masse de fumée noire composée de visages humains aux expressions torturées. La première fois qu'un personnage aperçoit le minotaure dans ce niveau, il n'est pas immobilisé et ne fait un jet de SAN que s'il ne l'a pas encore vu sous cette forme (c'est-à-dire dans ce niveau ou au rez-de-chaussée). Si le jet de SAN est réussi, le personnage perd 1D6 points de SAN. Si le jet est raté, le personnage perd 1D6+6 points de santé mentale.
- **Au terme du tour des méchants, le Boss ou le minotaure joue son tour.**

LE BOSS (NIVEAU 3)

Les nuages se dissipent. La pleine lune apparaît dans le ciel. Le minotaure disparaît. **Le boss bondit d'un rempart jusqu'au personnage ayant le moins de blessures.** Son atterrissage fait trembler le sol. Cette chose mesure deux mètres de haut. Elle est massive et porte une grande toge noire déchirée qui peine à dissimuler son étrange et imposante musculature... de sa bouche surgissent d'immenses tentacules rouges. Ses hurlements ressemblent au son d'une corne de brume. Les personnages qui aperçoivent ce monstre doivent faire un jet de SAN. S'il est réussi, le personnage perd 1 point de SAN, sinon il perd un 2D6 points de SAN.

Boss Niveau 3 : Bête Lunaire, geôlier des hommes de Leng						
MOUVEMENT	■	■	■	□	□	□
ATTAQUE	■	■	■	□	□	□
POINTS DE VIE	□	□	□	□	□	□

AU TERME DU COMBAT (NIVEAU 3)

Les investigateurs sont parvenus à repousser les assauts puissants de l'horrible bête lunaire, mais ils n'en peuvent plus. Ils courent s'enfermer dans le dortoir : le seul lieu qu'ils soient capables d'isoler, de défendre et de refermer. Ils comptent y passer la nuit, en attendant que le jour se lève et que des secours viennent les chercher. A l'extérieur, ils entendent encore les grattements de leurs adversaires, mais ceux-ci ne semblent pas en mesure de les atteindre. Peu à peu, ces bruits cessent et cèdent la place au sifflement irrégulier de l'œuf couleur du miel. Les investigatrices et les investigateurs sont épuisés, ils s'allongent un moment sur les banquettes rouillées qui se trouvent ici. Ils tentent de trouver le sommeil, mais c'est finalement le sommeil qui va les trouver...

AIDE DE JEU

[NIVEAU 3]

AVEC TOC DANS LE DORTOIR DU PÉNITENCIER

Description de l'œuf.

C'est un étrange objet arrondi, ovoïde et qui a la couleur du miel... Il mesure 29,3 cm de diamètre. Il émet un sifflement étrange et intermittent.

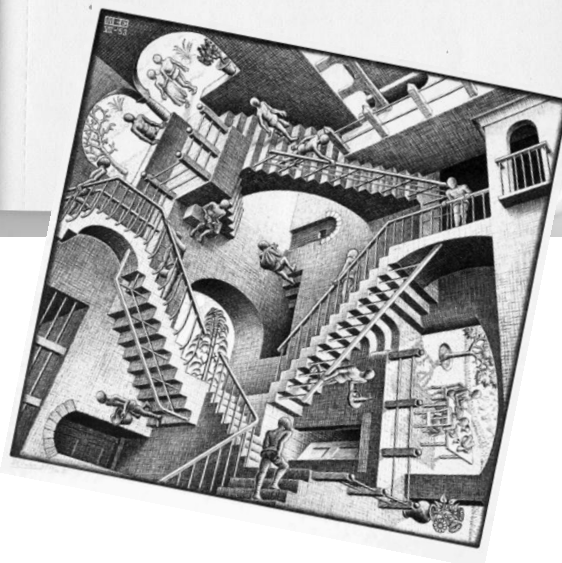
*Quand on le frappe, il sonne creux.
(Je le sens très fragile et très précieux.
Je n'ose pas le frapper fort.)*

Dans ses notes, Ratchet précisait qu'il ne fallait pas trop l'utiliser (pas trop en « abuser »). Il ajoute que l'œuf est surveillé par un « gardien affamé ». De quoi peut-il bien s'agir ? Cet œuf me file la chair de poule ! Et il voudrait que je m'endorme à ses côtés ? ! La santé mentale de Ratchet laissait à désirer...

C'est incroyable ! L'œuf ambré qu'Elioth Ratchet a placé dans le pilier de verre est un puissant catalyseur. Effectivement, si nous nous endormons à quelques mètres de lui, il nous permet – en un songe – de nous rendre dans l'inframonde.

Son sifflement est certes désagréable, mais je crois que c'est lui qui nous berce et nous permet de nous éveiller ailleurs quand nous sommes endormis ici.

Autre découverte, ce soir : grâce à l'œuf nous pouvons rapporter des objets rêvés... dans la réalité...



Une petite carte carrée sert de marque-page.
Au dos, il est écrit :

*Les escaliers impossibles de la tour
dans la montagne n'ont que deux
marches.*

*De gauche à droite, en entrant,
place-les par ordre croissant pour en
faire l'ascension...*

AVEC BIBLIOTHEQUE DANS LE CABINET DE CURIOSITÉS (NIV. 3)

La mythologie des mayas, comme celle des aztèques, est imprégnée de l'idée de sacrifice sanglant. Automutilations et sacrifices humains font partie des rituels destinés à transmettre aux dieux l'énergie vitale des hommes dont les dieux ne peuvent pas se passer.

Les rois eux-mêmes pratiquent l'incision du pénis, et leurs épouses se râpent la langue avec une corde hérissée d'épines.

Le papier ayant servi à recueillir le sang est ensuite brûlé, et la fumée qui s'en élève établit une communication directe avec le Monde céleste.

La corde hérissée d'épine utilisée est en réalité la queue d'une maigre bête de la nuit.



In codex Tudela

Les maigres bêtes de la nuit sont des créatures humanoïdes. Elles portent des ailes de chauves-souris et des cornes. Elles n'ont pas de visage.

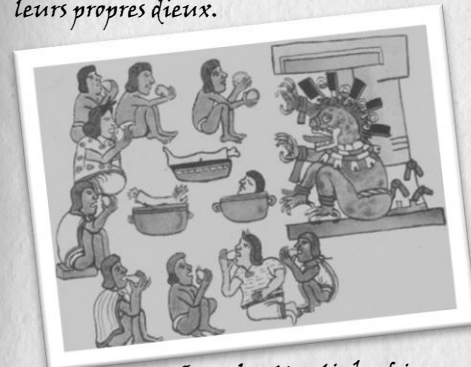
Yegg-ha les commande, mais il est lui-même au service du puissant monarque vêtu de la robe jaune.

C'est un grand prêtre bouffi, porteur d'un masque en toile jaune. Il joue de la flûte comme son maître, mais il n'est pas son maître. Il n'est que son avatar...

...l'avatar du puissant Nyarlathotep,
Seigneur de Kādath !

Les mayas nomment Kādath, l'inconnue : « cité d'Onyx » ou « Xibalba ». Ce qui signifie pour eux : « monde des ombres ». En réalité, il s'agit du « monde de la nuit » ou « Contrée des rêves ».

Pour y accéder, les mayas devaient se nourrir de leurs propres rois. Ils pouvaient ensuite être consommés par leurs propres dieux.



In codex Magliabechiano

AVEC TOC DANS LE CABINET DE CURIOSITÉ (NIV. 3)



NIVEAU 4 : LE FORT

[CONTRÉES DU RÊVE]

INTRODUCTION (NIVEAU 4)

Vous vous éveillez sur un très haut promontoire hexagonal, dans un temple amérindien cyclopéen, battu par les vents et perché au-dessus d'un océan inconnu. Au loin, à travers les colonnes et les statues des divinités mayas, vous reconnaissez un paysage côtier, mais ce n'est pas la côte américaine... Tout est à la fois semblable et différent. Cet océan pourrait être l'Atlantique, mais ce n'est pas l'Atlantique. Ce temple pourrait être le fort, mais ce n'est pas le fort. Le pic rocheux sur lequel vous venez d'émerger pourrait être *Black Monks Island*, mais ce n'est pas *Black Monks Island*. C'est comme si vous vous trouviez de l'autre côté du miroir, dans les lointaines contrées du rêve ! Soudain, de part et d'autre du promontoire apparaissent deux grands humanoïdes encapuchonnés. Le premier prend la parole : « *Bienvenue sur le Roc sans Nom, Seigneur Huracan. Nous attendions votre venue depuis longtemps. Ces côtes sont celles de Leng, mon Seigneur. Ce sont les ruines de Sarkomand. En votre absence, les tours de cette cité ont été mises à sac par les créatures venues de la Lune. De l'autre côté, c'est le royaume de Kaar et la cité d'Inquanok où vos frères, vos sœurs et vous-même avez vu le jour...* » Le deuxième enchaîne immédiatement : « *Suivez-nous. Nous allons vous aider à descendre les soixante-dix marches du sommeil léger...* ». Et en effet, à peine a-t-il achevé sa phrase que soixante-dix marches presque invisibles se révèlent à vos yeux écarquillés. Vos deux guides amorcent leur descente et disparaissent dans les embruns. Vous leur emboîtez le pas, avides de comprendre le fin mot de cette histoire. Cet escalier vous conduit vers une haute chaîne de montagnes brumeuses et enneigées.

LE TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU 4)

Au loin, sur l'épais manteau neigeux des montagnes environnantes se détachent des meutes de créatures ailées. Elles viennent vers vous. « *Ce sont des maigres bêtes de la nuit, mon Seigneur. Elles viennent pour vous... Le Roi de Kadath, votre Père, ne nous laissera pas gravir ces montagnes si facilement...* », annonce sobrement l'un des deux guides...

Au premier tour des ennemis, il ne se passe rien. Attendez le deuxième tour des ennemis et lisez le texte intitulé : « LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 4) ».

LA PETITE PIÈCE (NIVEAU 4)

En contrebas – mais est-ce le bas ? – vous trouvez une grotte gelée. Le vent s'y engouffre et engendre des plaintes et des hurlements effrayants. Etrangement, le froid qui règne dans ces montagnes vous est indifférent. Du plafond pendent d'innombrables cages. Il n'y a aucun volatile à l'intérieur... Et pourtant, il vous semble entendre des battements d'ailes... **Si un personnage avec REVER visite cette petite pièce, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulé : « AVEC REVER DANS LA VOLIÈRE LUGUBRE. »**

LA GRANDE SALLE (NIVEAU 4)

Vous avez longuement marché dans ces montagnes, mais le temps paraît distordu. Vous êtes à l'entrée d'une large tour en ruine. Autrefois, cette tour devait être parcourue d'escaliers biscornus faits de marches irrégulières. Suspendus dans le vide, trois d'entre eux flottent dans cet espace irréel. Ces trois escaliers semblent parfaitement mobiles. Vous apercevez une porte perchée au sommet de la tour, mais pour l'heure elle est inaccessible**.








NOTE. Ces deux ** indiquent qu'il y a une énigme à résoudre ou quelque chose à faire ici. Quand vous pensez avoir trouvé la solution, ou savoir ce qu'il faut faire, rendez-vous p.57 pour découvrir la solution de l'énigme.

L'IMMENSE SALLE (NIVEAU 4)

Vous êtes sur le seuil d'une très haute esplanade. Les cimes enneigées sculptent un horizon onirique. Au sommet de la plus haute montagne, vous apercevez la sculpture d'un visage d'une taille impensable... Au milieu de l'esplanade (à l'emplacement où devrait être le coffre) se trouve une stèle d'onyx noire. Etrangement, ce lieu vous rappelle le grenier du manoir. Ces deux lieux semblent connectés par un lien invisible. Si un personnage avec REVER vient observer la stèle noire, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC REVER DEVANT LA STÈLE NOIRE ». De plus, si un personnage avec TOC se rend sur cette esplanade, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC SUR L'ESPLANADE ».

LES AUTRES TOURS DES ENNEMIS (NIVEAU 4)

Depuis les cieux, vous êtes pris en chasse par des créatures humanoïdes. Un peu plus grandes qu'un homme, presque décharnées, celles-ci sont recouvertes d'une matière noire et huileuse. Elles volent grâce à de larges ailes de chauve-souris et vous attaquent avec leur longue queue hérissée de piques acérés. Ces maigres bêtes n'ont pas de visage. Leur face noire n'est qu'un espace vide et sinistre. Mais ce qui vous effraie le plus : c'est l'irrésistible désir d'y plonger votre propre regard. (La première fois qu'un personnage est confronté à l'une de ces créatures, le joueur fait un jet de SAN. S'il le réussit, il perd 1 point de SAN, s'il le rate il perd 1D6 points de SAN.)

- Un ennemi apparaît dans le dos de chaque personnage.
- Les ennemis frappent sur toutes les cases indiquées par le dernier domino tiré ce tour-ci lors de la dernière exploration. (Par exemple, si le dernier domino tiré ce tour-ci est le «   », les ennemis frappent sur toutes les cases  et . Si le dernier est «   », les ennemis frappent sur toutes les cases . Un double domino n'entraîne pas une double frappe. Si aucun domino n'a été tiré ce tour-ci, les ennemis ne frappent pas. Mais s'il n'est pas déjà présent, le minotaure apparaît)
- Les ennemis lancent le DM.
- Les ennemis re-lancent le DM.
- Le minotaure apparaît au moindre fait de jeu. Dans ce monde étrange, la masse brumeuse aux mille visages a pris l'apparence d'un prêtre vêtu d'une robe jaune. Son visage est recouvert d'un voile fait du ruissèlement d'une substance mielleuse et jaunâtre.
- S'il est apparu, le minotaure ou le Boss joue son tour.

A L'ISSUE, LE BOSS (NIVEAU 4)

Le minotaure disparaît, mais des hurlements sauvages déchirent le silence de la montagne. Le premier guide s'écrie : « *C'est Yegg Ha ! La Chose sans Visage ! L'émissaire de Kadath est sur nous !* ». Le second guide reprend : « *Yegg Ha ?! C'est impossible ! Nous sommes perdus ! Protégez-nous, Seigneur Huracan !* ». Les deux guides tentent vainement de fuir en quittant le sentier de la montagne, mais ils sont aussitôt attrapés par les griffes de la chose sans visage. Les ailes membraneuses de cette chose trapue lui donnent une agilité stupéfiante. Après avoir jeté les deux guides dans le vide, Yegg Ha se pose sur l'immense esplanade. Le Boss apparaît dans l'Immense Salle, sur l'esplanade où se trouve la stèle noire. Yegg Ha dévisage chaque personnage qui se trouve dans l'Immense Salle, chaque personnage présent perd 1D6 points de SAN. Yegg Ha s'apprête à se jeter sur le personnage le plus proche.

Boss Niveau 4 : Yegg Ha, « La Chose sans Visage »	
MOUVEMENT	■ ■ ■ ■ ■ ■
ATTAQUE	■ ■ □ □ □ □
POINTS DE VIE	□ □ □ □ □ □

AU TERME DU COMBAT (NIVEAU 4)

Yegg Ha hurle pour rassembler ses troupes autour d'elle. Blessée, la Chose sans Visage déploie ses ailes et s'envole vers le nord. Roger rassemble ses forces et épaule lentement son fusil. La détonation résonne dans toute la montagne. La tête de la Chose sans Visage explose en plein vol. « *Voilà... Maintenant cette chose n'a vraiment plus de visage...* », conclut Roger. Le joueur qui incarne Roger regagne 1D6 points de SAN.

AIDE DE JEU

[NIVEAU 4]

AVEC REVER DANS LA VOLIÈRE LUGUBRE (NIV. 4)

Sur le sol se trouve une inscription phosphorescente. Seul un personnage avec REVER peut la percevoir. Elle est invisible pour les autres personnages. Il est écrit :

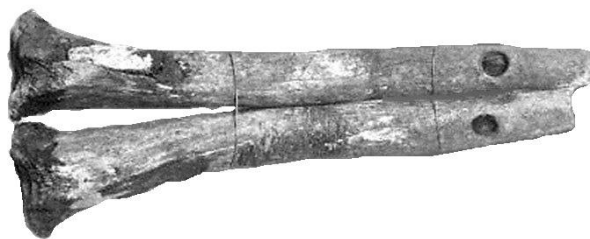
*uniquement de voyelles
complète et déploie tes ailes*.*

— — S — — —

[NOTE. C'est une énigme. Quand vous pensez avoir la solution, rendez-vous à la fin de cette campagne et lisez le paragraphe* correspondant, p.56. Si vous avez la bonne solution, appliquez les conséquences indiquées. Ne tentez rien au hasard, cela pourrait avoir de très graves conséquences. Vous devez être certain ou certaine d'avoir trouvé la bonne réponse avant de regarder la solution.]

AVEC TOC SUR L'ESPLANADE (NIV. 4)

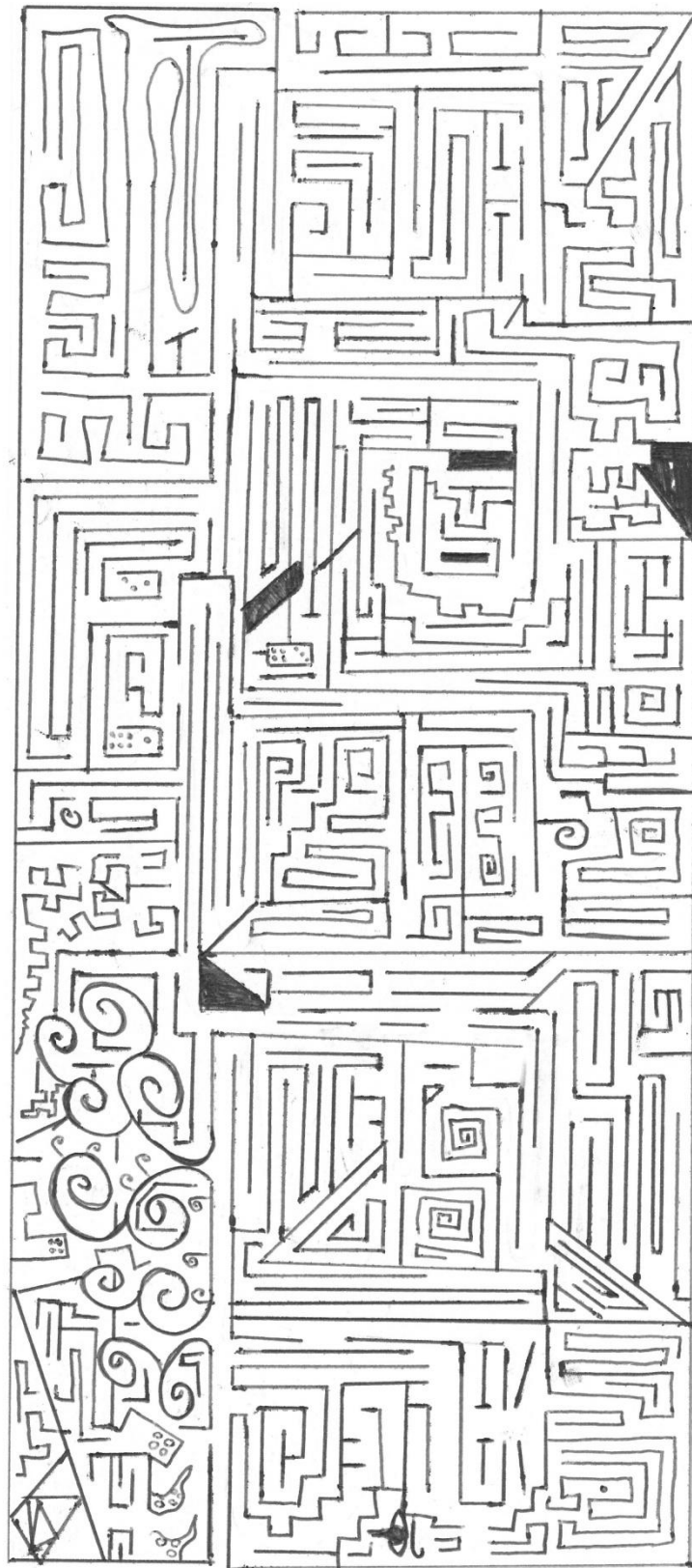
Vous trouvez une double flûte sculptée dans des ossements humains. Elle ressemble à celle du joueur de flûte que vous avez croisé dans le grenier du manoir.



L'un des deux guides s'approche de vous. « *N'y touchez pas ! Les sorciers corrompus d'Inquanok – ceux qui obéissent aux ordres de Kadath – se servent de ces instruments pour invoquer l'une des nombreuses femelles d'Atlach Nacha, le Grand Ancien des arachnides. Grâce à ces flûtes, ils imitent les sifflements du Dieu de Leng et séduisent l'une de ses femelles. En touchant cette flûte, vous vous attirerez les foudres de la montagne.* »

✂
AVEC REVER DEVANT LA STÈLE NOIRE (NIV. 4)

Sur la stèle noire, cet unique pétroglyphe resplendit pour vous et vous seul, vous le décalquez sur l'une des pages de votre carnet afin que les autres puissent l'observer :



AVEC TOC DANS L'OBSERVATOIRE INVERSÉ (NIV. 4)

Cette pierre d'onyx est posée sur l'étagère à côté de plusieurs parchemins.



En la contemplant vous vous sentez comme... « dévisagé(e) ».

AVEC BIBLIOTHEQUE DANS L'OBSERVATOIRE INVERSÉ (NIV. 4)

*De quelle crypte elles sortent en rampant, je ne saurais le dire
Mais chaque nuit, je vois ces créatures noires,
Cornues et décharnées, aux ailes membraneuses
Et aux queues portant la barbe bifide de l'Enfer.
Elles arrivent par légions, portées par la houle du vent du nord,
Avec d'obsécines griffes qui titillent et irritent,
Elles me saisissent et m'emportent vers de monstrueux voyages
En des mondes grisâtres au cœur du puits des cauchemars.
Au-dessus des pics déchiquetés de Thok elles passent
Ignorant les cris que je pousse en vain
Et descendent dans les puits inférieurs jusqu'à ce lac obsécine
Où les shoggoths boursouflés se vautrent dans un sommeil douteux.
Mais quoi ! Si seulement elles émettaient un son
Ou avaient un visage là où se trouvent les visages !*

Les Maigres Bêtes de la Nuit
Chant XX des Fungi de Yuggoth
H.P. Lovecraft

NIVEAU 5 : LE FORT



[KADATH, L'INCONNUE]

INTRODUCTION (NIVEAU 5)

Est-ce un rêve ou la réalité ? Depuis les cimes enneigées, vous avez marché sur les étoiles pour rejoindre la voie lactée. Vous êtes enfin aux portes de Kadath, l'inconnue. Cette cité totalement inhumaine semble conçue pour de larges créatures ailées. De hautes tours faites d'onyx poli s'élèvent vers de lointaines galaxies. Des portes s'ouvrent vers les infinies étendues des mondes extérieurs. Hauts perchés, des oiseaux à tête de cheval nichent sur des alcôves arrondies. L'onyx noir de la forteresse reflète les étoiles, tel un miroir déformant proprement vertigineux. Vous n'êtes ni épuisés, ni affamés. Vous êtes résolus, comme dans un rêve dont vous maîtrisez les moindres paramètres. La cité qui émerge devant vous est totalement inhumaine et vous commencez de plus en plus à lui ressembler... Vous n'êtes plus des humains, vous êtes des héros mythologiques... dans le miroir offert par les murs noirs du premier couloir de Kadath, le reflet de Suzan a l'apparence d'une grande prêtresse maya. Roger endosse le costume d'un guerrier. Elisabeth porte les atours d'une reine et Howard ceux d'un roi maya. Chacun de vos quatre reflets porte un masque rituel. C'est alors qu'une voix caverneuse émerge de la cité toute entière. « *Je t'attends depuis longtemps, Huracan. Approche, mon fils.* » L'onyx dévoile soudain l'image d'un pharaon noir assis sur un trône d'or et d'onyx. « *Quand tu as quitté le Delta du Nil avec mes guerriers et mes mages, tu m'avais promis que tu reviendrais. Mais au lieu de cela, tu t'es vautré dans les jungles du Guatemala ! Tu t'es servi de mes pouvoirs pour fonder un nouveau monde... Tu m'as trahi ! Le temps est venu de t'infliger ton juste châtiment...* »

LE TOUR DES ENNEMIS (NIVEAU 5)

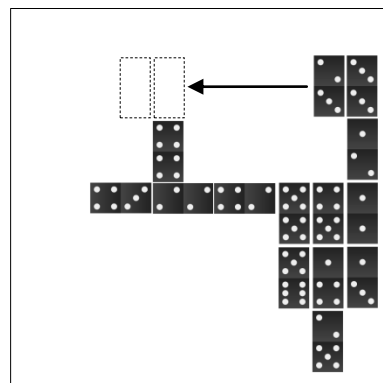
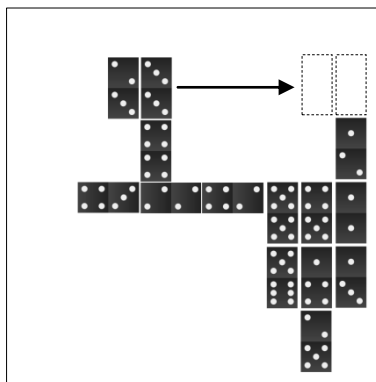
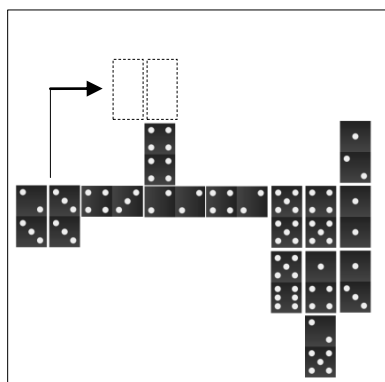
Ce niveau grouille d'ennemis. Chaque couloir, chaque pièce, chaque salle explorée est remplie de cultistes encapuchonnés. Chacun d'entre eux est porteur d'un masque de démon Xibalbien. Quand les cultistes sont tués et que les masques tombent, les investigateurs et investigatrices remarquent que tous ces êtres humains ont exactement le même visage : celui de l'homme sculpté dans la montagne.

- Chaque fois que vous explorez et que vous placez un ou plusieurs dominos, placez autant d'ennemis que possible sur ces dominos (un seul ennemi par case).
- Les ennemis lancent le DM
- Les ennemis re-lancent le DM
- Si au moins trois personnages se trouvent sur des cases de même valeur, les ennemis frappent sur les cases de cette valeur. Autrement dit, si trois ou quatre personnages sont placés sur des cases blanches, les ennemis frappent sur les cases blanches adjacentes à leur position. Si trois ou quatre personnages sont placés sur des cases , tous les ennemis frappent sur les cases , etc.
- Le minotaure apparaît au moindre fait de jeu. Le minotaure a pris bien des apparences cette nuit. Mais ici, à Kadath, ces masques fusionnent pour ne former qu'un seul et unique visage : celui du Pharaon Noir. Entre ses doigts crochus, il tient la double flûte. Après chacune de ses mélodies dissonantes, son rire sardonique résonne dans toute la cité.
- Quand la dixième carte exploration est retournée, si le minotaure n'est pas déjà apparu, il apparaît immédiatement.
- S'il est apparu, le minotaure ou le Boss joue son tour.

LA PETITE PIÈCE (NIVEAU 5)

C'est un ascenseur dimensionnel, en onyx. Si la petite pièce est au bout d'un couloir isolé et tant que personne n'a exploré au fond de cette petite pièce, un levier central permet à un personnage qui s'y trouve (au prix d'un mouvement) de déplacer les deux dominos qui composent cet ascenseur dimensionnel vers un autre couloir situé à une extrémité du donjon.

Exemples de déplacement de l'ascenseur dimensionnel :



LA GRANDE SALLE (NIVEAU 5)

Les murs répugnants de cette salle ressemblent aux noueux revers d'un intestin grêle. Ils suintent d'une graisse jaune dont l'odeur écœurante empeste et vous donne envie de vomir. Parmi les psalmodes des cultistes de cette salle émerge la voix étouffée du Pharaon Noir : « *Si vous me tuez, votre monde est condamné. Celui qui dort à jamais n'est pas encore mort ! Je suis l'un des geôliers du grand Cthulhu sur Terre. Anéantissez-moi et R'lyeh s'éveillera...* »

L'IMMENSE SALLE (NIVEAU 5)

Le Pharaon Noir a déserté son trône. Seuls restent ses serviteurs vêtus de toges, de voiles et de cagoules jaunes. En ce lieu de pouvoir céleste, l'onyx et l'or des ornements se marient à merveille. Sur les bas-reliefs qui retracent l'histoire de ce « Nyarlathotep », pharaon de Kadath, figurent des événements allant de la nuit des temps jusqu'à nos jours. Parmi eux : la naissance d'Huracan à Inquanok et son départ de l'Égypte pour les Amériques. Après quoi, Nyarlathotep semble conquérir le cœur de l'Afrique, l'Australie et bien d'autres mondes. Aux côtés de ses serviteurs, les shantaks (ces fameux oiseaux à tête de cheval), Nyarlathotep a formé les légions qui ont soumis les plateaux de Leng, la carrière d'Urg, les tours de Sarkomand et la cité d'or d'Inquanok... Rien n'a su résister aux manipulations du dieu aux mille masques... jusqu'à maintenant. La fresque est inachevée et vous jurez qu'elle le restera !

A L'ISSUE, LE BOSS (NIVEAU 5)

Le minotaure cesse d'être le minotaure et devient le Boss de ce niveau. La peau du Pharaon Noir se met à fondre lentement. Son rire devient un lointain grondement. Son corps ruissèle sur le sol, tel un miel infâme et nauséabond. Nyarlathotep emplît l'espace. Il se répand partout. Tel un funeste parasite, il entre par tous les orifices de ses adorateurs. Ceux-ci se liquéfient et deviennent des amas de graisse bouillante. L'entité cosmique grouillante recouvre toute la surface et apparaît subitement pour frapper un investigateur ou une investigatrice. Tous les personnages confrontés à cette forme de Nyarlathotep pour la première fois perdent 1D6 points de SAN.

Boss Niveau 5 : Nyarlathotep						
MOUVEMENT	■	■	■	■	■	■
ATTAQUE	■	■	□	□	□	□
POINTS DE VIE	???					

- Au début du combat le boss (Nyarlathotep) se trouve là où se trouvait le minotaure (Pharaon Noir) avant lui. Nyarlathotep en tant que Boss n'a plus les propriétés que le Pharaon Noir avait en tant que minotaure. Il n'est plus le minotaure, il est le Boss du niveau.
- Nyarlathotep est un guerrier. Autrement dit, comme tous les Boss de *Donjons&Dominos*, Nyarlathotep peut attaquer un personnage situé sur une case adjacente à sa propre position.
- Pendant son tour (c'est-à-dire à la fin du tour des ennemis), Nyarlathotep se déplace vers le personnage le plus proche et le frappe s'il le peut. Nyarlathotep ayant deux attaques, il peut infliger jusqu'à deux blessures à un personnage par tour.
- Au terme de son tour, si Nyarlathotep a frappé, il se téléporte sur une case égale à la valeur du dernier DM lancé. (si le dernier DM lancé était un ■■■, il se téléporte sur une case ■■■. Si le dernier DM lancé était un ■■, il se téléporte sur une case ■■, etc.) Quand Nyarlathotep se téléporte, c'est toujours sur la case indiquée la plus proche de l'entrée. Si un ennemi se trouve sur la case où Nyarlathotep se téléporte, cet ennemi est retiré du domino. Si Nyarlathotep ne peut pas se téléporter (car la case indiquée par le dernier DM n'existe pas ou n'existe plus par exemple), Nyarlathotep reste à l'endroit où il se trouve.
- Pour chaque blessure infligée à Nyarlathotep, les joueurs retirent un domino du donjon. Le domino ainsi retiré du donjon est toujours celui qui est le plus éloigné de l'entrée du donjon. Si deux dominos sont tous deux aussi éloignés l'un que l'autre de l'entrée du donjon, les joueurs choisissent librement lequel de ces deux dominos est retiré du donjon. Si le personnage d'un joueur se trouvait sur ce domino, il est définitivement mort. A mesure que les investigateurs et investigatrices du mythe de Cthulhu frappent l'entité cosmique, Kadath s'effondre sur elle-même.
- Les personnages des joueurs gagnent le combat, s'ils parviennent à retirer le domino sur lequel se trouve Nyarlathotep. (S'ils gagnent, les joueurs et les joueuses peuvent lire la BONNE FIN, p.59). Les personnages perdent le combat, s'ils sont tous morts et/ou hors combat et/ou devenus fous. (S'ils perdent, les joueurs et les joueuses peuvent lire la MAUVAISE FIN, p.58)

SOLUTIONS DES ÉNIGMES*

A ne pas lire, si vous n'avez pas encore joué.

SOLUTION NIVEAU 0

« Je commence par un « E ». Je finis par un « E ». Je n'ai qu'une seule lettre et je ne suis pas la lettre « E » Je suis une ENVELOPPE. Si vous avez suivi les éléments de préparation de la partie, vous avez dû glisser la lettre des parents d'Howard dans une enveloppe qui devrait se trouver sur la table juste à côté de vous. Il est écrit « prenez-moi ! » sur l'aide de jeu. Il vous suffit donc de prendre l'enveloppe contenant la lettre des parents d'Howard.

SOLUTION NIVEAU 1

* Le code est 117 (numéro de page du poème intitulé « Souffrance » dans le livre de chevet de Ruth). Si vous n'avez pas le parchemin de Téléportation, vous pouvez aller le chercher dans le paquet des Trésors et l'ajouter aux équipements de votre personnage. Si vous l'avez déjà, piochez une carte Trésor. Si vous avez tenté n'importe quel autre code, le cadenas est cassé et le contenu du coffre devient inaccessible.

SOLUTION NIVEAU 2

Le « dossier de traduction » trouvé dans le fumoir, vous permet de traduire « le schéma des stèles du grenier ». Il s'agit d'une liste de cités mayas. La première d'entre elles est « Palenque », la seconde est « Tikal », etc. L'aide de jeu intitulée : « Avec TOC dans le bureau de Ratchet » est une carte. Sur celle-ci, la cité de Palenque est encadrée. Tracez une ligne droite entre Palenque et Tikal. Vous constatez que cette ligne passe par la lettre « B », entourée et écrite en majuscule. Si vous reliez dans l'ordre toutes les villes indiquées par les stèles, le mot « bottes » apparaît écrit en majuscule. C'est le signal que les joueurs attendaient pour pouvoir prendre la carte Trésor nommée « bottes ». Le coffre contient donc les bottes de Tepeu.

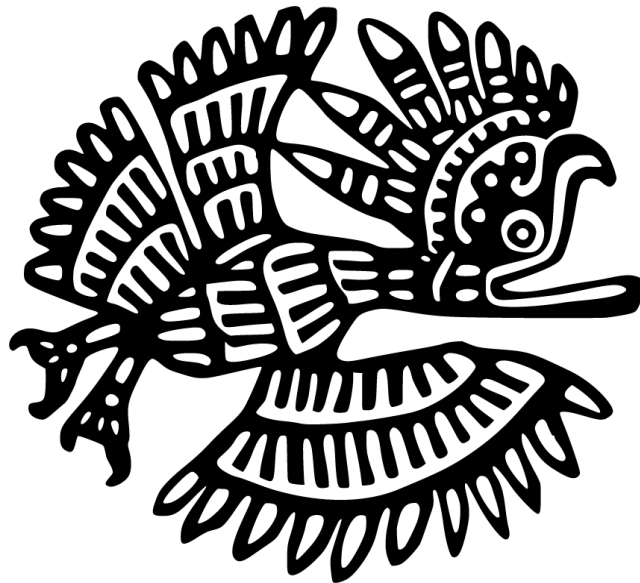
SOLUTION NIVEAU 3

* Cette énigme est liée aux deux masques trouvés dans le fumoir. (Si vous n'avez pas trouvé cette aide de jeu, il vous est impossible d'ouvrir ce coffre.) Si les joueurs ont identifié les deux statues, ils ne devraient avoir aucune difficulté à faire s'agenouiller un personnage devant le démon et à faire cracher un autre personnage devant le roi. Ceci fait, le coffre peut être ouvert. Il contient deux Trésors : « le parchemin de Boule de Feu » et un autre Trésor. Si aucun des personnages ne possède ce parchemin, les joueurs peuvent chercher dans le paquet des CARTES TRESOR « le parchemin de Boule de Feu » et l'ajouter à l'inventaire de l'un des deux personnages ayant ouvert le coffre. En plus de ce parchemin, l'un des deux joueurs ayant ouvert le coffre peut piocher au hasard une carte Trésor supplémentaire.

SOLUTION NIVEAU 4

* Le mot qu'il fallait trouver est « o i S e a u ». Si vous n'aviez pas trouvé la bonne réponse, cessez de lire ce paragraphe et retournez à la partie... Si vous avez trouvé le mot « oiseau », lisez le texte suivant à tous les joueurs :

« Les portes des cages rouillées s'ouvrent les unes après les autres. Dans un fracas ahurissant, des volatiles invisibles s'évadent de ce lieu sinistre. La grotte est subitement plongée dans un silence apaisant. Peu à peu, tout autour de vous commencent à apparaître des plumes colorées, des plumes vertes qui retombent doucement, des plumes duveteuses et dorées d'une beauté et d'une douceur absolue. Au loin, vous apercevez la nuée majestueuse des petits oiseaux que vous venez de libérer. Ce sont d'innombrables petits quetzals colorés qui dansent dans les montagnes. Le quetzal est l'oiseau maya mythique et cette scène d'une incroyable beauté ravive les souvenirs lointains de vos vies antérieures. Vous êtes au sommet d'une grande pyramide, acclamés par le peuple maya ! Vous êtes les dieux ! Il n'y a plus de doute... le cœur d'Huracan vibre dans la poitrine d'Howard. Kadath est sa destination. La cité inconnue vous attend pour le combat final. En avant ! » **Tous les personnages soignent une blessure et regagnent 1D6 points de santé mentale.**



Symbole du Quetzal

SOLUTION NIVEAU 4 (BIS)

** Vous aviez compris que les trois escaliers à deux marches étaient en réalité les trois dominos et vous avez essayé de placer les trois dominos de cette grande salle par ordre croissant de la gauche vers la droite, vous avez résolu l'énigme ! De même, si vous avez essayé de placer les trois dominos pour former un escalier, vous avez résolu l'énigme ! Si ce n'est pas ce que vous avez essayé de faire, c'est sans doute que vous avez raté une aide de jeu dans les niveaux précédents. Quelle que soit votre solution, si vous avez résolu cet énigme, vous pouvez lire le paragraphe ci-dessous à tous les joueurs :

*« A la seule force de votre esprit, vous avez recomposé ces escaliers oniriques. Vous accédez à la porte qui vous surplombait. Quand vous entrez, le couloir tourne sur lui-même et vous permet de tenir la tête en bas. Vous découvrez un observatoire des plus étranges. Tous les instruments optiques sont tournés vers le ciel, mais – maintenant que vous avez les pieds au plafond – ce nouveau ciel est votre ancien sol. Une longue vue centrale, vous permet de faire quelques observations. En premier lieu, la lunette vous permet de contempler une proche carrière d'onyx. En tournant votre longue vue de 40° vers la droite, vous reconnaissez la cité d'Inquanok. Depuis ce point, en tournant votre longue vue de 60° vers la droite, vous reconnaissez le temple maya cyclopéen où vous vous êtes « éveillés ». En poursuivant votre rotation de 80° vers la droite, vous contemplez des tours en ruine. Depuis ce point, en poursuivant votre rotation de 90°, vous vous arrêtez soudain sur une cité faite d'onyx. Vous n'aviez jamais vu une telle construction. Il semble y faire nuit. On la dirait perdue dans les étoiles tant l'onyx poli de ses remparts reflète l'immensité de la nébuleuse qui l'entoure. Depuis votre point de vue, cette cité semble à l'endroit, mais elle n'est ni à l'endroit ni à l'envers elle est exactement à l'endroit. Elle aspire votre regard. **Tout ceci ne veut rien dire, comme dans un rêve où les mots s'enchaînent pour former des scènes insensées. Ce texte est en train de vous lire. Qu'est-ce que je suis en train de dire ?!** Une voix interrompt subitement votre méditation : « c'est Kadath... la cité dans les ténèbres, la cité du Xibalba. » Doucement, vous retirez votre œil de la lunette pour vous tourner vers votre interlocuteur. C'est le premier des deux magiciens qui vous ont conduits jusqu'ici. « C'est Kadath, mon Seigneur. C'est elle qui vous fait dire cela. C'est elle qui va vous rendre fous... », réaffirme-t-il avant de disparaître par la porte et de redescendre les escaliers. **Si un personnage avec BIBLIOTHEQUE visite la Grande Salle, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC BIBLIOTHEQUE DANS L'OBSERVATOIRE INVERSÉ ».** De plus, **si un personnage avec TOC visite la Grande Salle, le joueur peut prendre l'aide de jeu intitulée : « AVEC TOC DANS L'OBSERVATOIRE INVERSÉ ».** »*

LA MAUVAISE FIN

Vous vous éveillez subitement dans le pénitencier de *Black Monks Island*. Nauséeux, vous ouvrez péniblement la lourde porte du dortoir. Votre visage est inondé par le soleil du matin. Vous êtes ébloui par l'étreinte de cette vive lumière. Au loin, vous entendez des cris d'oiseaux stridents. A l'odeur de mort qui règne sur l'île de votre enfance, vous devinez que ces charognards sont en train de dévorer vos nombreuses victimes.

A contre-jour, vous distinguez les vigoureuses silhouettes d'hommes en arme. Les rochers sont jonchés de cadavres et vous êtes vous-mêmes couverts de sang séché. Au loin, l'un de vos trois frères conduit la police jusqu'au fort. Comme abasourdi, chacun d'entre vous laisse un policier lui passer les menottes. Après une rapide traversée, vous gagnez le continent américain. Sur l'autre rive attendent une riche voiture et un fourgon de police.



Tandis qu'on vous conduit au fourgon, votre frère félon gagne la voiture. A son bord, vous comptez quatre occupants : vos trois frères... et un quatrième homme très élégant. Mais son costume bleu nuit et ses yeux noirs comme l'onyx ne saurait vous abuser : c'est Lui...

FIN ?

LA BONNE FIN

Les abominables hurlements de Nyarlathotep déchirent enfin le voile de la réalité. Tandis que l'épée sacrée – l'épée de lumière pure d'Huracan – le pourfend, il s'agite vainement, s'étirole, se convulse, se boursoufle, se recroqueville, tel un misérable ver de terre. Car tel est Nyarlathotep derrière son fard et ses mille masques : un sinistre dieu, sans plan, sans propos, sans colonne vertébrale. Flasque et pitoyable, il est vide de sens. Il est creux. Et voici qu'il s'effondre sur lui-même, comme digéré par son propre néant. Il n'est plus rien.

Les véritables dieux portent des espérances...

Les hurlements d'agonie et les lointains grondements de cette fausse divinité cèdent enfin le pas à l'infinie beauté du monde. Nos quatre héros sont éveillés par le concert des plus hautes vagues de l'Atlantique. Inconscients, plongés dans les lointaines contrées du rêve, ils cheminaient endormis – dans une parfaite harmonie – sur un pont invisible qui les a menés jusqu'au beau milieu de l'océan Atlantique, là où se trouvait jadis l'Atlantide, là où naissent et meurent les rêves et les étoiles. Leurs cheveux volent au vent. Ils sont fous. Ils sont surhumains. Ils sont romanesques et resplendissants, dans leurs beaux vêtements des années 20. Ils se sont transcendés. Ce ne sont plus des humains, mais de véritables dieux...

Soudain, un grondement sourd soulève l'océan Atlantique. R'lyeh s'éveille. Les astres sont propices ! La silhouette cyclopéenne et non-euclidienne du Grand Cthulhu émerge devant nos quatre héros ! La menace est colossale ! Certes, mais Suzan prépare tranquillement ses potions. Elisabeth se saisit gracieusement de son carnet et de son crayon. Howard sent l'ouragan battre dans sa poitrine. Quant à Roger, il s'allume un clope, recharge bruyamment son fusil, avant de conclure d'une voix rauque : « *Au suivant !* »

FIN !

MUSIQUES

Niveau 0 : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv0.mp3

Niveau 1 : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv1.mp3

Niveau 2 : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv2.mp3

Niveau 3 : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv3.mp3

Niveau 4 : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv4.mp3

Niveau 5 : https://romaricbriand.fr/documentsdivers/Cthulhu_Donjons_Dominos_Niv5.mp3

La plupart de ces musiques proviennent des OST de *Alone in the Dark 4* et de *Myst II : Riven*. Vous découvrirez également une musique tirée du jeu vidéo *Gears of War* et des films *Dark City* et *la Maison de l'Horreur*.

REMERCIEMENTS ET INSPIRATIONS

Ce supplément a été rédigé dans l'esprit du jeu vidéo « *Alone in the Dark 4* », sur la base de la cinquième édition de « *l'Appel de Cthulhu* » et notamment grâce au supplément intitulé « *Les Contrées du Rêve* ».

Beaucoup des mécaniques ennemies de ce supplément m'ont été inspirées par Yoann Fichet, grand cultiste de *Donjons & Dominos*. Son propre scénario et supplément pour *Donjons & Dominos* devrait bientôt être disponible sur le site officiel du jeu. A cette occasion, vous constaterez que ce supplément lui doit tout. Merci Yoann !

Parmi les playtesteurs, je remercie chaleureusement mes enfants, Soren et Pandore, mon épouse, Flavie Briand, et Cédric Kersaho qui ont tous et toutes été les premiers à playtester cette campagne. A ce titre, je remercie également Tiphaine, Michel, Quentin, Lulu, Valentin, Jérémie, François, Claire, Thomas, Emeline et Yoann.

La plupart des fautes ont été corrigées par François Le Corre, Cédric Kersaho, Flavie Briand et Bernadette Richer. S'il en reste, merci de nous les signaler sur le forum du jeu. Nous pouvons aisément modifier ce PDF. <https://romaricbriand.fr/forum/viewforum.php?f=96>

Etant donné que ce supplément est totalement gratuit, s'il vous a plu, n'hésitez pas à me soutenir et à soutenir mes diverses créations en matière de jeu de société en souscrivant à mon Patreon. <https://www.patreon.com/romaricbriand>

Merci d'avoir joué !